2000年11月号 总75册

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏机

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

中文图形MUD全面发动

新网络游戏时代

畅圆形赛道的乐趣

云斯顿赛车模拟游戏

十一月快讯

《模拟人生》设计师再获殊荣
游戏小说＝捞钱？
“古墓”电影片场快讯
PS2头戴显示器即将面市
科乐美上海分公司正式成立
大宇新作即将发售

新作前瞻：傲视三国，阿瓦隆之战，星际围攻之部落Ⅱ，宙斯：奥林匹斯之王，祭品，冲浪锦标赛，不列颠空战，黑暗之刃……

电玩资料夹

评点报告：血色苍穹，博德之门Ⅱ，英雄无敌历代记，装甲元帅Ⅲ焦土，合金装备PC，魔法时代……

博德之门Ⅱ 完全图解攻略（上）
幻想纪元 完全图解流程
中华英雄 全攻略
英雄无敌历代记 关卡详解

秘技档案：博德之门Ⅱ，血色苍穹，模拟主题公园，合金装备PC，英雄无敌历代记……

游戏与舆论的影响
文渊阁：暗黑破坏神Ⅱ之人类的战争

软硬资讯

矽统SiS630s主板
精英Book PC二代
成功力迈MP3随身听
胜创PC-150玩家内存
七喜大水牛48速光驱
中科Matrox G450显卡
LCD入门一点通
V.92第三代MODEM竞争潮

金山毒霸.net
东方影都播放器
Norton个人防火墙
Outlook Express使用技巧
Dreamcast自启动光盘制作



新神雕侠侣

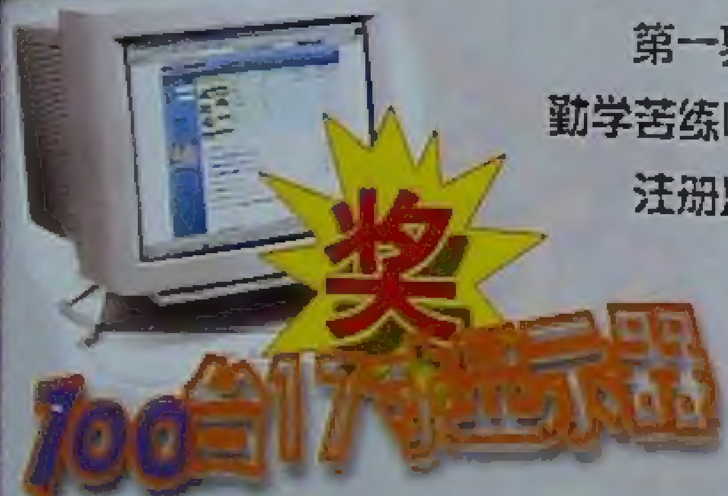
零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn

ISSN 1005-6793

11>

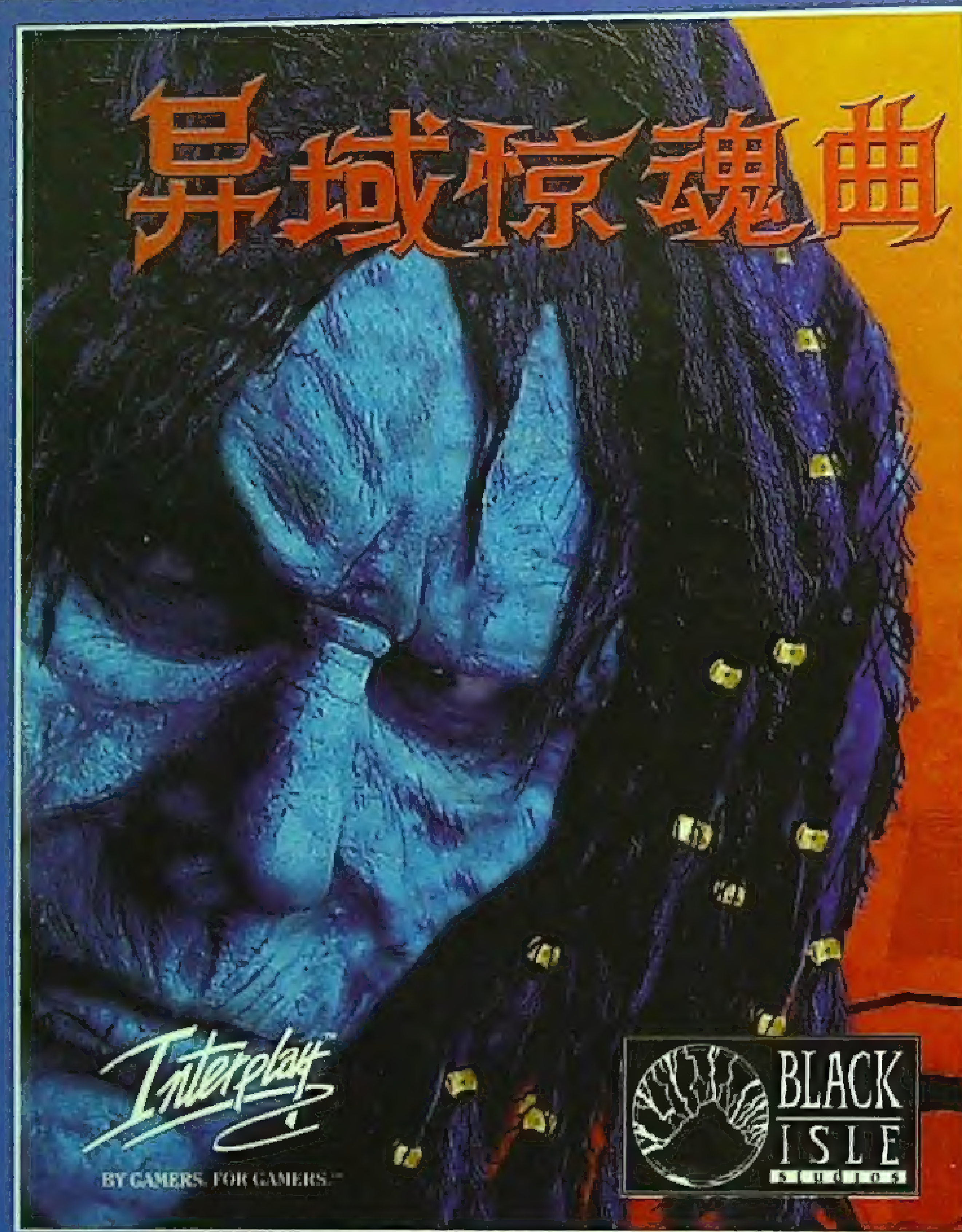
9 771005 679003


黑暗之光
网络游戏
http://www.mgame.com.cn
Online Game
Dark Saver


奖
100台17寸显示器


The Sims Livin' Large Expansion Pack
模拟人生
美好生活
中文版 资料盘
全新的模拟人生!
崭新的美好生活!
* 五种全新的职业生涯
* 五十个全新的工作
* 更多的建筑风格
* 一百二十五个新的物品
* 全新的人物角色
* 更多的各色邻居
美好的生活
从《模拟人生》开始!
全新的人生目标、
全新的职业、
全新的建筑风格、
全新的角色
让你能够为自己的模拟市民
随心所欲地选择各种疯狂的、或者美好的人生!
2000年度E3大展最佳电脑游戏、上半年北美游戏销售榜冠军《模拟人生》的资料盘，
由开发经典游戏《模拟城市》的制作室MAXIS制作，国内简体中文精心汉化。
MAXIS
EA ELECTRONIC ARTS 电子艺界
电子艺界有限公司北京办事处
地 址: 北京首都体育馆南路6号
新世纪饭店写字楼1058室
邮 编: 100044
电 话: 010-68492168
传 真: 010-68492169
网 站: www.ea.com.cn
总经销商: 中国图书进出口(集团)总公司
邮 编: 100020

《异域惊魂曲》完整中文版



那是一个神秘的世界。当你从冰冷的停尸床上爬起来的时候，发现自己已经丧失了全部的记忆。你是谁？这是什么地方？你是怎么死的？等待着你的是一个什么样的未来？所有的这一切问题都需要你在游戏中用自己的力量去寻找答案。你会逐渐的发现死亡和受伤对于你来说并不可怕，可怕的是寻找那失去的记忆。

作为《博德之门》的后续制作，《异域惊魂曲》当仁不让的夺得了99年的最佳角色扮演游戏，是BlackIsle继97年的《辐射》，98年的《博德之门》后第三次获此殊荣，并且迄今依然列在国际游戏排行Top100榜首。由此可见，精心汉化后的《异域惊魂曲》无可置疑的是一款精品中的精品。







- 独特的角色设定系统，角色的各项能力将决定你在游戏中解决事情的方式，虽然使用武力或者智力都可以解决问题，但产生的结果却不会完全一样。
- 全新的自由式角色发展系统，根据个人的喜好发展自己所扮演的角色。你可以在对话中选择欺骗对方或者坦诚的去对待，甚至可以选择虚假的坦诚态度，当然，你的一切言行都有可能影响到故事情节的发展。
- 基于TSR的《AD&D》系列授权。首次将该主题世界（集AD&D系列之大成者）引入电脑游戏。
- 一个有关生死轮回的神秘故事，主人公为揭开不死之谜进行的旅程，故事情节引人入胜。
- 宏伟的游戏场面，迷幻的魔法效果，富于变换的多种多样的场景，神秘莫测，与故事的神秘氛围天衣无缝地融为一体。
- 创意非凡的物品和NPC设定，将让你完全沉醉于这个奇幻世界。

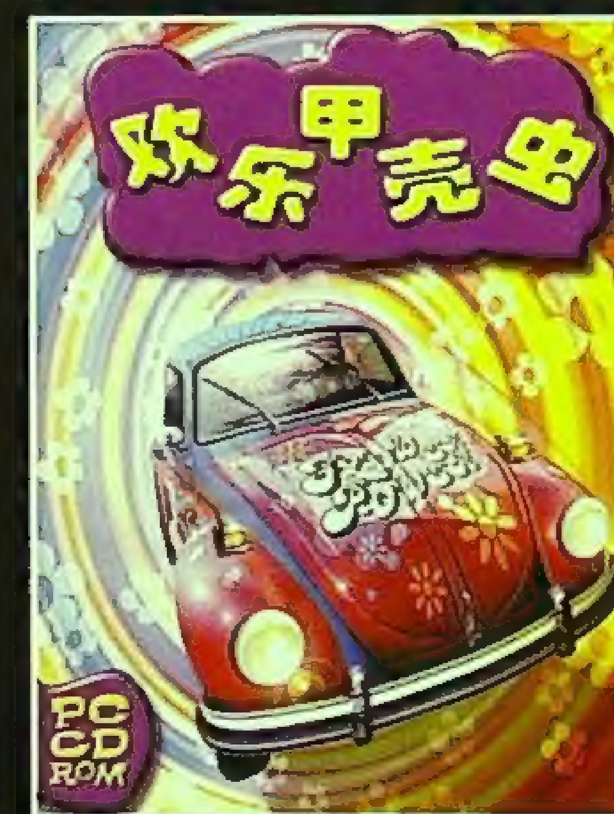
近期隆重上市，4CD完整中文版，98元全新精美纸盒包装。



现已上市 25元



现已上市 35元



现已上市 50元



现已上市 50元

SunTendy
地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

魔法时代

KNIGHT OF THE RIHAS

火爆上市

超级惊喜价：

2CD 38元

详尽的对话使游戏情节紧凑，更具故事性，让你如读小说般欲罢不能！

各具特色的人物形象，通过画面充分体现出的人物情感变化，生动感百分百！

简单的操作界面，体贴玩家心思，让你可以快速轻松地进入角色！

华丽的魔法效果和必杀技威力的完美体现，会带来前所未有的超强震撼！

细腻的人物造型与精心布置的场景再加上动人心弦的背景音乐，绘制出一幕不可错过的动人篇章！

为答谢广大读者对捷径公司的支持，我们将陆续向您赠送游戏的壁纸及精彩图片，请您把您的电子邮件地址发到以下的信箱中：

BJJJSoft@elong.com

gAmA soft 研发

中国独家代理　北京捷径电脑公司

JJ SOFT

地　　址：北京海淀区阜成路8号西平房（航天桥东南侧121路车站旁）

咨询电话：010-68730166　销售热线：010-68520836

邮购地址：北京市813信箱　邮编：100037

异度空间 之扩展版

CYBERMERCS

ALIEN SLAYER EXPANSION

全新改版任务，提供多种网络连线对战模式

这是个充满邪恶与诡异的地狱，世界包围在异形的恐怖中，而人类也只能在令人窒息的空间里绝望挣扎。此刻，没有人能拯救你，全人类的命运就掌握在你的手中。

奉献价：

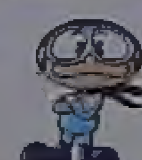
单CD 38元

火爆上市

为答谢广大读者对捷径公司的支持，我们将陆续向您赠送游戏的壁纸及精彩图片，请您把您的电子邮件地址发到以下的信箱中：

BJJJSoft@elong.com

ENTERTAINMENT AOZORA



DIGITAL IMPACT

中国独家代理　北京捷径电脑公司



地　　址：北京海淀区阜成路8号西平房（航天桥东南侧121路车站旁）

咨询电话：010-68730166　销售热线：010-68520836

邮购地址：北京市813信箱　邮编：100037

TRANK software
中青旅创先软件

超级酒店大亨2

（10月上市）

歡樂大亨

欢乐副贝多，大亨再出击！

3D漫画造型与真人全程语音
最新策略级大富翁游戏
独特的深度企划，造就优秀的生光表现

29.9元

刀剑笑

谱写武侠游戏新世代
漫画大师冯志明巅峰之作
开创武侠漫画新风范

日前，市场上出现了一款繁体中文版的《刀剑笑》，经查证此版本游戏未经授权，纯属盗版，且碟片含有大量CIH病毒。为了打击盗版（伪正版），切实保护玩家的权益，本公司特别将该游戏零售价格定为49元（3CD）以飨玩家。《刀剑笑》的简体中文版将于十一月初正式发行上市，希望玩家认准商标，谨防假冒。

11月初上市！

3CD 49元

欢迎光临《互动游戏》网站 http://www.tranksoft.com.

中青旅创先软件产业发展有限公司　邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　传真：(010) 82612538　邮编：10
销售热线：(010) 62617707　(010) 82612745　技术服务热线：(010)62628863

ICEWIND DALE

博德之门系列

Interplay

RPG的代言人

1998
异尘余生2

博德之门
博德之门：剑湾传奇

1999
异域镇魂曲

2000
冰风谷

博德之门不是结局…冰风谷才是起点…

冰·风·谷

简体中文版　即将上市

第三波

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

北京总公司：客服电话：(010)62023122　业务热线：(010)62368691－94
上海分公司：业务电话：(021)64223192　(021)64224985

每周五晚21:00-22:00第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫“动心九时”

江湖风云，揭开宫廷秘史
浪子神彩，打动伊人情怀
乱世、狼孩、午夜、古墓
古道、西风、村落、桃花
利刃在手，难了江湖恩怨
柔情满腔，不舍儿女情仇
热血祥剑写春秋

酷毙了
月暗风高，独行古墓，全新特效场景，刺激
险，全情体验真男人风采。

乐傻了
“一份感情到来时，我没有把握住，需要时
失去了。”四大美女，风韵各异，温情脉脉
波绵绵。难得做回伪君子，英雄不过美人

爽呆了
绝世武功，成就一世英名，
自古英雄多孤独，一力鼎天笑世

不玩了
不如投生百年前，吊我胃
我

黑鹰传奇

杀气冲天天姊妹篇

11月火爆上市

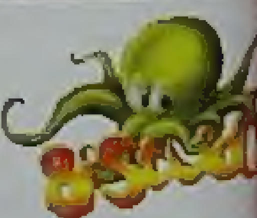
双 CD 38元



北京百事隆泰科技有限公司
邮购：海淀区知春路罗庄西里13号楼东达物业511
邮编：100088　电话：(010)62046069
E-mail: bestlong@yeah.net　收款人：刘明



北京正普科技发展有限公司总经销
地址：100080 北京中关村路17号DSP大楼5层
电话 82624500 62523905　传真 82616017
阿里巴巴网站：http://www.2688.com



八爪鱼工作

近期强力上市

火爆棒球2001

SAMMY SOSA HIGH HEAT Baseball 2001

挥棒瞬间，全垒打王非你莫属

★PC Gamer 杂志当选：编辑群强力推荐的绝佳游戏
★Computer Gaming World 杂志当选：编辑群强力推荐的绝佳游戏
★Computer Gaming World 杂志评鉴：★★★★



3DO

第三波
京总公司 电话 (010)62023122 传真 (010)62368776　E-mail:acertwp@public.east.cn.net
海分公司 电话 (021)64228192 传真 (021)64521019
周五晚21:00-22:00 第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫“动心九时”









新

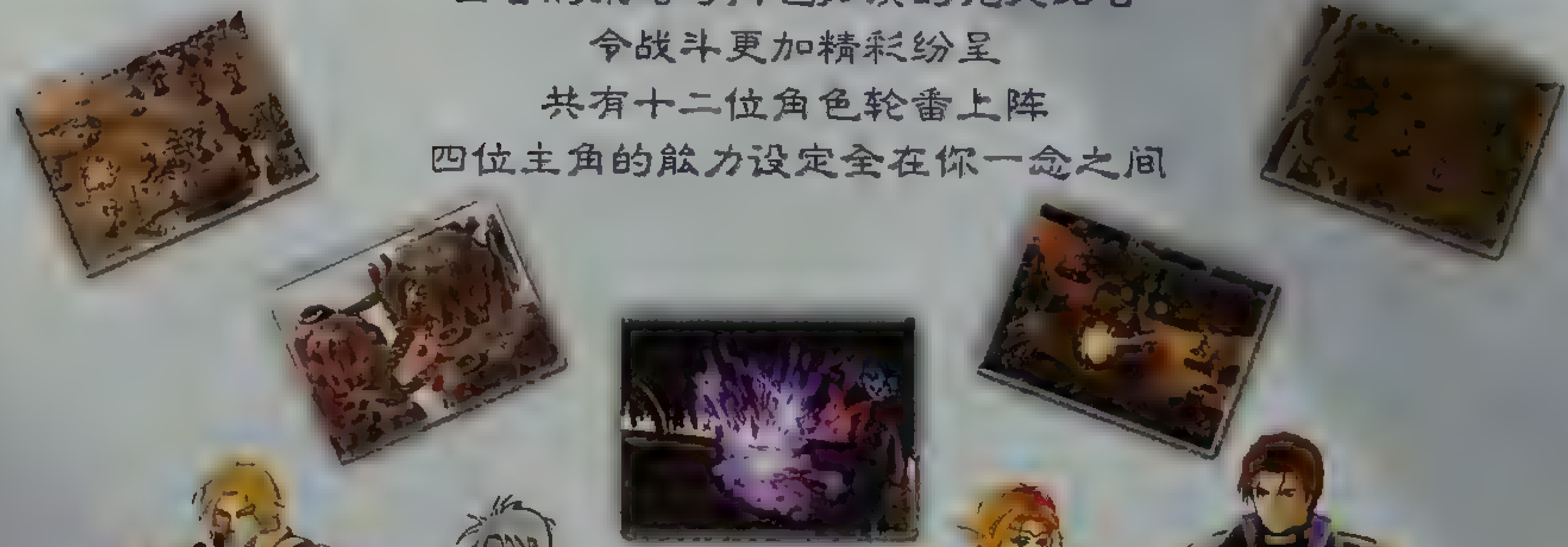
倚天屠龍記

EPISODE I

軟體世界 智冠电子有限公司
http://www.soft-world.com.tn

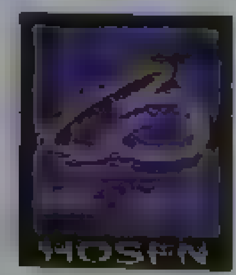
北京：（010）62983157 上海：（021）64857120
成都：（028）5452927 广州：（020）82313774







第三波



北京总公司：客服电话 (010)62023122 业务热线 (010)62368691-94
上海分公司 业务电话：(021)64223192 (021)64224985

每周五晚21:00-22:00 第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫"动心九时

西山居 为国产游戏五周年献礼

限量发售19999套

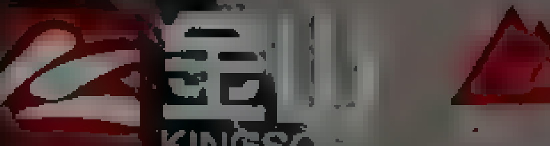
剑侠情缘 贰

白金典藏版

听琴论剑山河间
屈膝仰看娥眉钿
少年从此不知愁
何曾折腰觅封侯

超值收藏价 4CD 78元

10月底隆重上市



剑侠情缘 贰



白金典藏版



全新的产品包装新概念，意想不到的收藏惊喜！

10月28日上市的白金典藏版是今年畅销的国产游戏《剑侠情缘II》系列游戏的珍藏版本。丰富的内容，完美的音乐，个性化的编辑器，完全满足游戏发烧友不断升级的梦想。另外，附送《剑侠天籁》音乐CD，《剑侠情缘II》精美明信片1套10张，可爱的游戏漫画人物粘贴6张。

☆说明书：采用进口铜板纸、激光照排、全彩色印刷，全新的内容，包括《剑侠情缘II》的详尽攻略指引、《剑侠情缘II》的开发数据、西山居作品精彩回顾、编辑器的使用指导等。

剑侠情缘 白金典藏版之 剑侠情缘贰 完美版

揭晓《剑侠情缘II》新结局 用游戏编辑器做自己独一无二的游戏

完美版新变化：1、修改了主线剧情。2、增加了支线小剧情和神秘的新结局。3、增加了游戏场景中下雪的天气变化，新绘制了小地图，增添了新的武功招式。4、修改了超过50幅的NPC头像。5、游戏平衡度做了进一步的调整。

最精彩的部分还有西山居为《剑侠情缘II》制作的编辑器，玩家可以利用它来编辑个性化的地图、人物。碟中收录的人物原画、游戏背景资料、以及开发环境的照片等一系列宝贵的游戏开发内幕资料，极具收藏价值。

单独市场价 2CD 38元

剑侠情缘 白金典藏版之 西山风情

国内著名游戏音乐人罗晓音的个人音乐专辑

收录了被称为"国内著名的游戏配乐师"罗晓音为西山居所有产品编写的配乐，共计60余首。采用MP3压缩格式存放，既节省了空间，又保证了音质。包括《中关村启示录》、《决战朝鲜》、《地雷战》等六个游戏的配乐作品，这可以说是罗晓音先生历年作品的一次精彩回顾。

单独市场价 28元

北京分销商：

北京连邦软件 010-62525338
北京万众合力 010-82627435
北京汇精软件 010-82624500
鼎和顺达 010-82634097
天极信息 010-62770766
北京圣比尔 010-62527962
北京里仁公司 010-62615307
北京树人 010-82616723
北京育碟苑 010-82613830
联想公司 010-62988888
鸿达电子 010-68745755

天津津科 022-27383000
天津连邦 022-27402940
石家庄连邦 0311-6978123
石家庄正扬 0311-6042237
石家庄鼎新 0311-8611094
太原连邦 0351-4120673

东北区：

沈阳希望 024-23909650
辽宁华储 024-23882911
沈阳连邦 024-23842237
沈阳赛乐氏 024-23882382
大连连邦 0411-4321308
大连最新书店 0411-3634944
长春连邦 0431-5635251
哈尔滨希望 0451-2510446
哈尔滨瑞利 0451-6260102
哈尔滨金北方 0451-6415498
大庆金银来 0459-6319892
呼市赛乐氏 0471-6957968
包头连邦 0472-2132613

华中区：

武汉连邦 027-87889385
武汉凡高 027-87884793
武汉赛乐氏 027-87877246
武汉天问 027-87874577
武汉外文书店 027-87822818
武汉新华书店 027-83783766
长沙连邦 0731-4457950
长沙德智 0731-4458868
湖南经济 0731-4152999
长沙惠友 0731-4130006
南昌希望 0791-6234342
南昌赛乐氏 0791-6310215
河南连邦 0371-3944977
河南希望 0371-5728136
郑州赛乐氏 0371-3944962

华西区：

重庆天极 023-63620624
重庆连邦 023-63538239
重庆希望 023-68790930
昆明飘马 0871-5134930
四川连邦 028-5240280
陕西辉煌 029-5530853
西安日月 029-5527602
新疆辉煌 0991-5826655
昆明连邦 0871-4138178
昆明威豪 0871-5144846
昆明[illegible] 0871-5166051
成都新四方 028-5444147
成都济利 028-5217234
成都赛乐氏 028-5452657
贵阳兄弟 0851-5894210
兰州科创 0931-8262079
新疆华顺 0991-2810057

华南区：

广州南软 020-87532791
广州牧网 020-87531488
广州飘马 020-87518008
广东连邦 020-87572481
深圳书城 0755-2073276
福州连邦 0591-7811693
海南希望 0898-8511848
广州金碟 020-87569092
广州恩高特 020-87509952
广州天高行 020-83790899
深圳连邦 0755-3220641
深圳伊登 0755-3782602
深圳海象 0755-3239334
福建希望 0591-7601824
海口连邦 0898-8540137
南宁连邦 0771-5315390

华东区：

上海茂育 021--63226198
上海连邦 021-63735610
上海新华书店有限公司 021-[illegible]
南京连邦 025-[illegible]
南京探路人 025-[illegible]
杭州美迪 0571-[illegible]
杭州南北 0571-[illegible]
合肥连邦 0551-[illegible]
上海赛乐氏 021-[illegible]
南京新商 025-[illegible]
徐州连邦 0516-[illegible]
杭州连邦 0571-[illegible]
济南长川 0531-[illegible]
烟台金石 0535-[illegible]
青岛力邦 0532-[illegible]
苏州远浪新华 0512-[illegible]

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话:(010)62524868-678 传真:(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话:(0756)3335688 传真:(0756)63335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com E-mail:jxqy2@kingsoft.net 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 直邮电话:(010)62524868-536、537 免费咨询电话:800-8105770 订货热线:(010)62638312



西山居

风靡中国的《星际争霸》姊妹篇

奥美电子 A E C www.aomeisoft.com

深海争霸

2亿5千万年前
人类从海洋走上陆地
现在 他们又回来了!

由此各种族为称霸海洋开始了一场史无前例的征战，谁将是这新世界的最终霸主呢?

从太空到海底
接受上天入地的极限挑战

即时战略游戏的海底演绎 你的新体验!

★★★★★

2000年强烈推荐

2000年10月~12月由奥美电子和上海索盛互联网信息服务有限公司共同主办的《星际争霸》地大奖赛已正式开始
2001年第一季度举办第一届《深海争霸》全国大奖赛
详情关注: www.aomeisoft.com www.soim.com

一套经典第一人称动作射击游戏

半条命 梦幻组合

HALF-LIFE
TEAM FORTRESS CLASSIC
OPPOSING FORCE
2CD

"梦幻组合"有礼大行动

买一送一

凡购买《半条命－梦幻组合》即可得到一本精致、高贵的彩插笔记本!

仅售98元

奥美电子(武汉)有限公司

(027)85417802 (010)82657906-8005 (021)64848926
(027)85836013 (010)82657909-8001

SIERRA FX

LOOKING GLASS 工作室

将独创的隐身动作模式推向新高峰!

EIDOS

THIEF II THE METAL AGE

黑暗中的公正!

※变幻莫测的场景
※锦上添花的引擎
※偷天换日的关卡

十切记，您不是一辆坦克! 不然就请为神偷料理后事吧!

中(英)文版 CD

68元

神偷2 金属时代

继成功推出KA52鳄鱼直升飞行中队后
第三部超低价位精品模拟游戏

VIPER Racing

带你一起去飙!



38元

奥美电子 A E C www.aomeisoft.com

奥美电子(武汉)有限公司

SIERRA 雪乐山

小鳄闯天关2



电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路 新世纪饭店
写字楼1058室(100044)
电话：010-68492
传真：010-68492
网址：www.ea.com.cn

总经销商：中国图书进出口(集团)总公司
地址：北京市朝阳区工体东路16号(100020)
电话：010-65002896
传真：010-65063101

68元双CD 现已全面上市

将军 全面战争 中文版

开创了一种完全崭新的游戏模式
策略回合制和即时战略的完美结合

史诗般波澜壮阔的战争场面
浓郁的日本历史背景和文化氛围
中国古代孙子兵法军事思想的历史再现



在日本的战国时代，有一位卓越的领袖从乱世中脱颖而出，统一诸侯。这位超凡的君主，或者说幕府将军，是一位具有伟大力量、智慧和勇气的人物。在《将军：全面战争》中，您可以在战争中证明您有着成为日本幕府将军的卓越领导才能。在这个史诗般的英雄传奇中，您将在沙场中指挥成千上万忠心耿耿的武士，为恢复这块土地的秩序而战。但是，在前进的道路上有形形色色的敌人和各种不同的挑战，成功并非易事。不管如何，战争已经来临，国家的命运从此掌握在您的手中。

- **战略活动**：招兵买马、研究新兵种单元、建立军队、缔结同盟、窥探邻国、暗杀敌人、攻城略地，直至统治全日本。
- **战术活动**：两军相遇，实时作战。全军对全军，军团对军团，单兵对单兵。
- **战争模拟**：战略与战术的结合与统一，真实地勾画出16世纪的日本战场。
- **三维全景背景**：山峦河谷如诗如画地伸展于屏幕。
- **气势宏大**：每方各有成千的兵卒，每个兵卒都有个性。
- **基因式人工智能**：能学习和适应不同玩家的风格，每次游戏时，人工智能都学会你的招数并进行有效防范。
- **三维技术**：支持并充分展现三维硬件。
- **多种多人游戏选择**：多人游戏选项中包括独一无二的Email模式，支持互联网和局域网。
- **客户化的模式切换**：玩家选择多多，可以选战略、选战术，也可以同时选，两个玩家可以局部或全面对战。





同时推荐

- 即时战略经典之作
- 中文汉化简装正版
- 超值价格38元



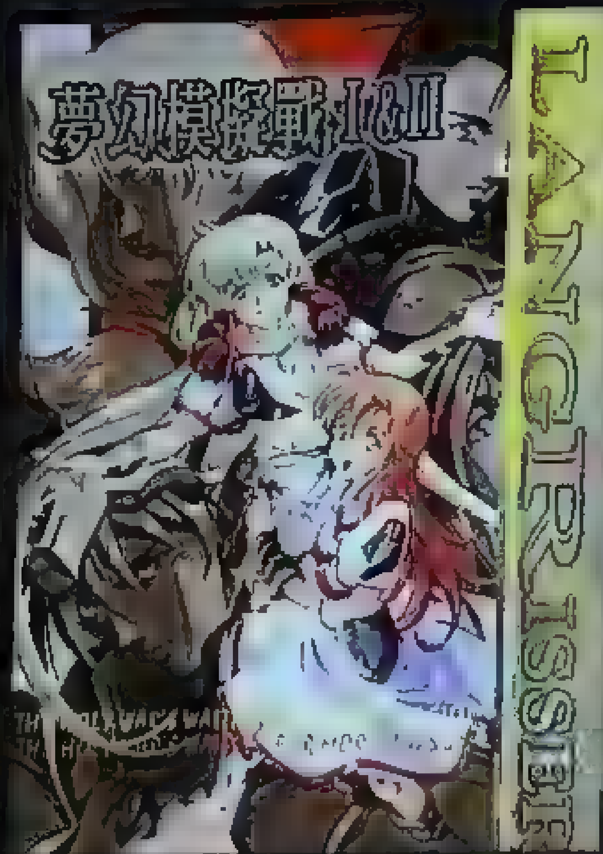






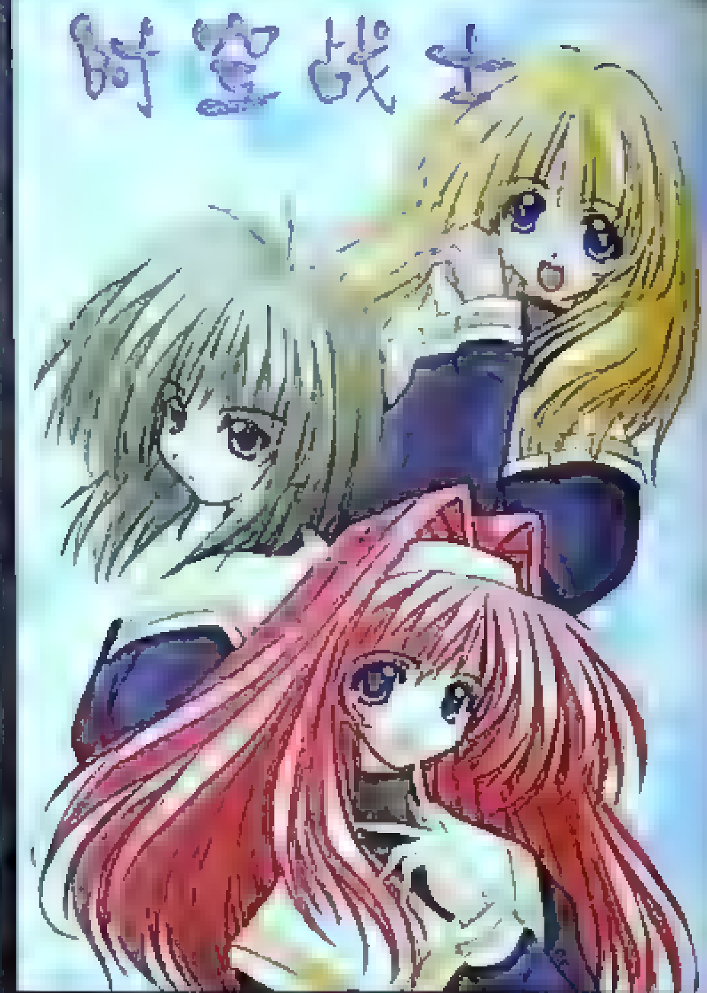


SHOGUN TOTAL WAR



梦幻模拟战I
奉献价：25元
单CD+游戏指南+人物收藏卡6张
梦幻模拟战II
怀旧价：38元
双CD+游戏指南+人物收藏卡6张
梦幻模拟战黄金典藏版
珍藏价：98元
（I游戏光盘+II游戏光盘+游戏指南+资料设定盘+人物收藏卡12张附赠全彩漆原智志原画集）

时空战士蓄势待发
十一月惊爆上市！



魔导异元素2~暗夜笑声

日本的"Blizzard"——工画堂年度力作

利欲熏心的人类引燃战火，毁天灭地的神祗再度复活了！
千锤百炼的圣剑缔造和平，人类是否能力挽狂澜，再造新世界呢？

我们拥有
高品质的画面
高水准的音乐
曲折动人的剧情
精美的游戏包装
详尽的游戏手册
完善的售后服务……

买下它，让你拥有我们的所有！

10月
普通版、精装版同步上市

普通版——不买后悔价：38元
游戏盘、上百页的精美游戏手册
精装版——黄金典藏价：88元
游戏碟、音乐碟、资料碟、192页全彩精美官方攻略画册、日本原装人物卡

魔导异元素2
~闇夜笑聲~

天喻 3CD

势不可挡价 58元

全华人超强的3D游戏

- 纵横千年、横越万里、七千年前的古神话、开创中国古代3D幻想游戏新纪元！
- 自动追踪镜头+电影式镜头、双重运镜，双重震撼，游戏中随时切换。
- 独特过关提示设计，让您一路顺畅，痛快玩到底！
- 发烧级神秘宗教音乐，由顶尖唱片制作人倾力制作，听觉HIGH到超高点！



上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

高春辉软件天下



著名网络人、天下网的创始人——高春辉倾情之作，真实描述网络精彩共享软件之精华。

A盘：《软件天下》包括电脑爱好者日常所涉及的系统工具、媒体工具、图形工具、互联网工具和电脑游戏等六种软件，共有106种之多。

B盘：《桌面天下》则充分体现了新时代个性化服务的潮流，包括桌面壁纸、屏保主题、搞笑桌面和精彩欣赏等七大类个性化服务软件，其中内容赏心悦目者有之，令人捧腹大笑者有之，经过合成改编的恐怖游戏更让人有种不寒而栗的刺激。

简体中文版
双CD
35元

天下网
WWW.TIANDOWN.COM



魔域争霸

DROIYAN NEXT

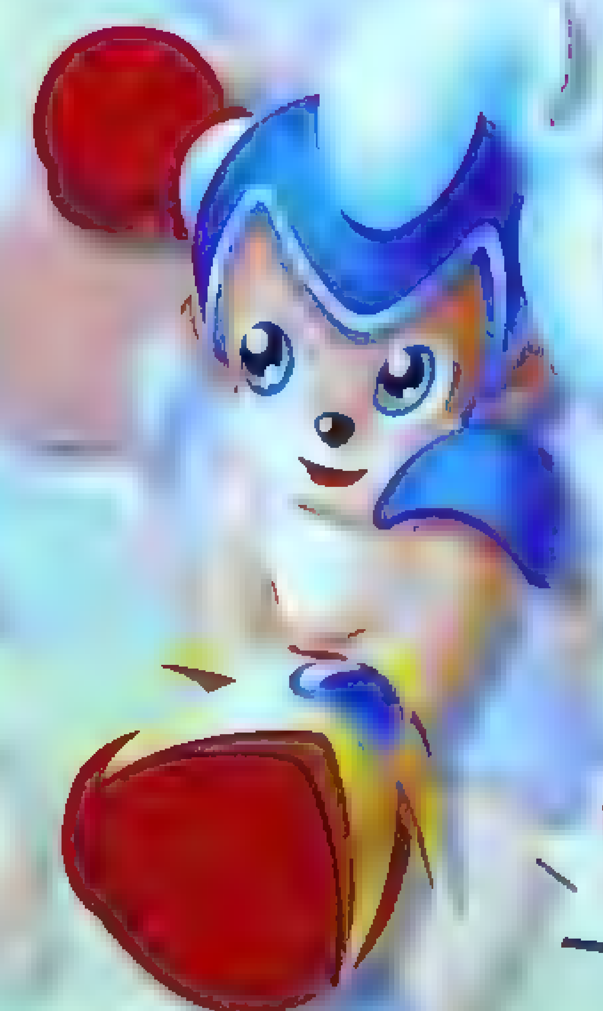
著名的老商学家——巴尔格拿司终于到达了死亡之塔最上层，明亮的绿色光芒渐渐向他靠近，邪恶的魔气渐渐流入他的体内，在雷帝努内等待了半个世纪的黑暗王鄂肯力的恨与理念，夺了巴尔格拿司无限的灵力，因此而诞生了魔圣……

简体中文版
29.9元

神奇王子

★神奇幻境大冒险★

超级卡通大冒险
在梦一样的幻境中进行……



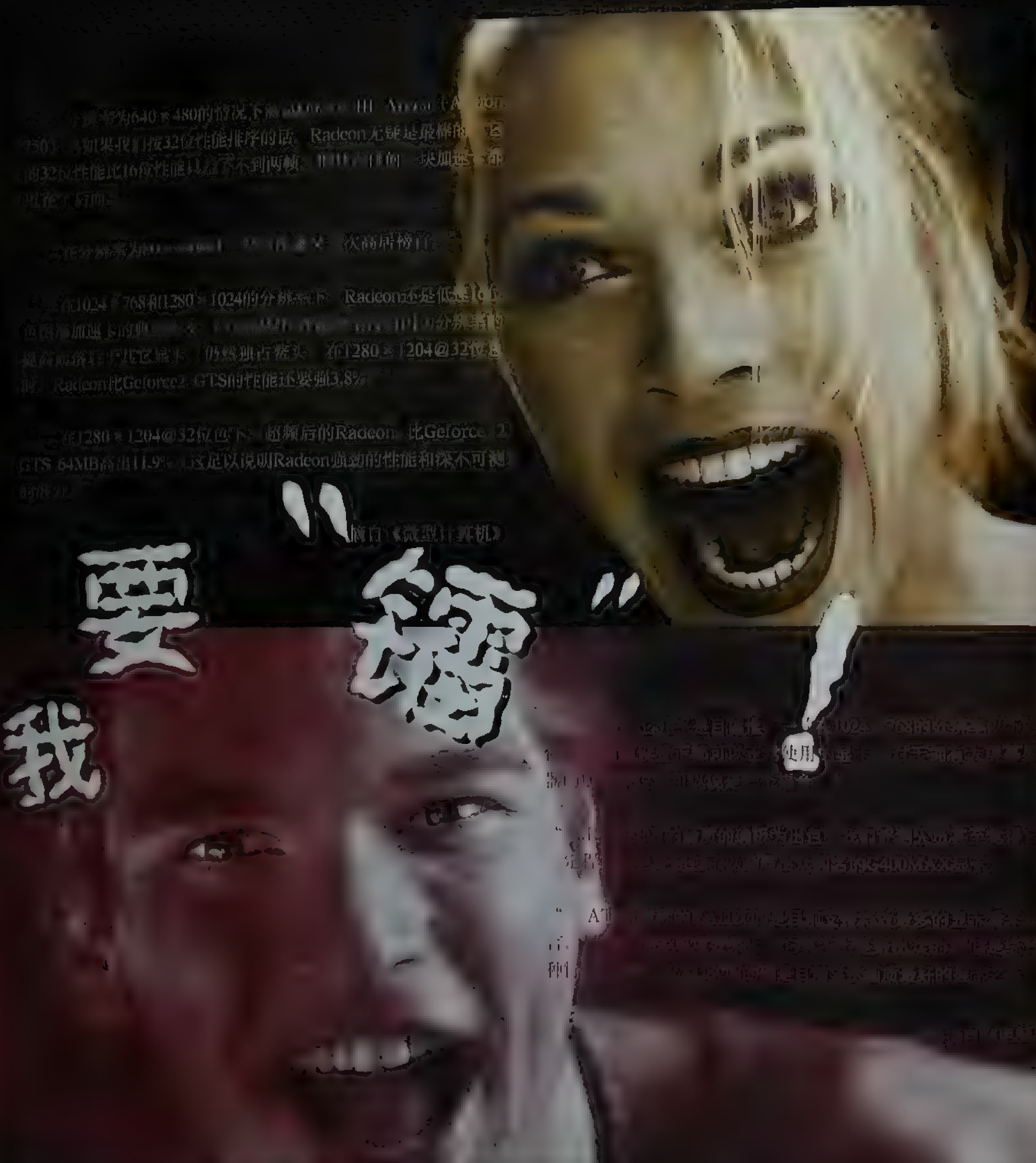
简体中文版
29.9元

8848.net 珠穆朗玛
http://www.8848.net

全国总代理
地址：北京市西城区金融大街33号通泰大厦B座九层　邮编：100032
电话：010-66068848　免费服务电话：800-810-8848
E-mail:jazhang@8848.com　网址:http://www.8848.net



电子商务在中国



家用电脑与游戏机

11 总75期



主办单位 科学普及出版社
主 编:赵震东
常务副主编:孙百英
专栏编辑:刘 威 梁华栋 陈明辉 谷 岩 宋润方 黄 磊 罗东东
美术编辑:单 非 赵庆琨
责任编辑:谷 岩
电 话:编辑部 010-68728137
发行部主任:宋爱华
发 行 部:010-68728132
广 告 部:010-68728133
传 真:010-68728134
通 信 处:北京 813 信箱(100037)
业务/稿件 fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱 reader@fcgm.com.cn
网 站 http://www.fcgm.com.cn
捷径公司:(门市部)北京海淀区阜成路 8 号(西侧平房)(100830)
国内发行:北京市报刊发行局
国外发行代号:1359M
订 阅:全国各地邮局
刊 号:ISSN 1005-6793 CN 11-3450/TP
邮发代号:82-622
印 刷:北京外文印刷厂
广告许可证:京西工商广字第 0010 号
办公地址:北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)
邮购地址:北京 813 信箱
邮 编 100037
定 价:7.80元

浮躁与特效药

10月终于过去了，长长地舒口气：“呼——累死我了！”最近总觉得很忙，但是你若问我忙些什么？回答肯定是：不知道！

这种无目的的慌乱，持续了很长时间。自从没有什么游戏可玩之后（“大菠萝”的魅力已经在打过第N+1遍之后消失殆尽），石子的工作状态就变得很缓慢，虽然《Sudden Strike！》的到来亦给人一些惊喜，但是，由于英文版的迟迟未到，而令石子几近抓狂——我一句德文都不识啊！！于是，在10月里，石子患上了一种叫做“浮躁”的疾病，主要症状是忧愁、焦虑、营养不良、唉声叹气并且动不动就会抓狂。

如此痛苦地挨过数日，正在百无聊赖之际，忽听身后笑声阵阵，猛回头，只见Dan手把鼠标面露喜色，探过头去一看，原来他正在玩《网络三国》！

“这个游戏有啥好玩？”东东站在一旁不屑地嘟哝。“画面这么烂，而且人物行走时跟个幽灵似的，脚不沾地——飘飘悠悠的。”

“不好玩？你上网试试！谁让你玩单机版啦？！这可是‘网络’三国耶……画面至少比那些文字MUD强多了！”Dan头也不回理直气壮地反驳道。

看东东不吭气，石子开始在一边指指点点……“啥？！欺负猫猫狗狗，太逊了吧你？”“……挖矿、钓鱼也不错哦，我最喜欢挖宝了！^-^”“……Dan你加入的是什么帮派？居然得了‘老大’这么多银子，太爽了！”“哇——太有趣了，我也要玩！！”于是乎，已经看不过瘾的石子，立刻掏出29枚大钱换回一套《网络三国》，迫不及待地上网、升级、拜把子、跑江湖……哇哈哈哈哈，好爽！！病也就此好了一半，除了少有的几次因在游戏中挖到稀有矿石而欢呼外，便少有动静，再也不会突然跳将起来浮躁不安了。

可见，网络的魅力实在不小，虽然仍就是虚幻的游戏，但因为有了众多人的参与，而变得真实自然，有声有色了。

正在石子和Dan在《网络三国》里拜会各路豪杰时，游骑兵也摇旗呐喊着杀进了《黑暗之光》中，并发誓要练出顶级的僧侣！（嘿嘿，目前他只有20多级还差得远呢！^-^）另一边，经常昼伏夜出的Nowhere（猫头鹰？！），突然兴奋地宣布，他已经不只能在《万王之王》中杀老鼠和兔子了——终于可以杀狗了！原本沉稳的东东，看见众编竟然如此痴迷终于禁不住诱惑，大呼小叫着：“好一个新网络游戏时代啊！！”，然后挥拳上阵……（这家伙居然脚踩三条船，而且还嚷嚷着不够玩，真是贪啊！）

于是，在新网络游戏时代来临之际，一众小编也全部下水，到网络游戏中畅游去了……如果大家在这些游戏中看到了熟悉的名字，千万不要奇怪，因为我们就在你的身边！

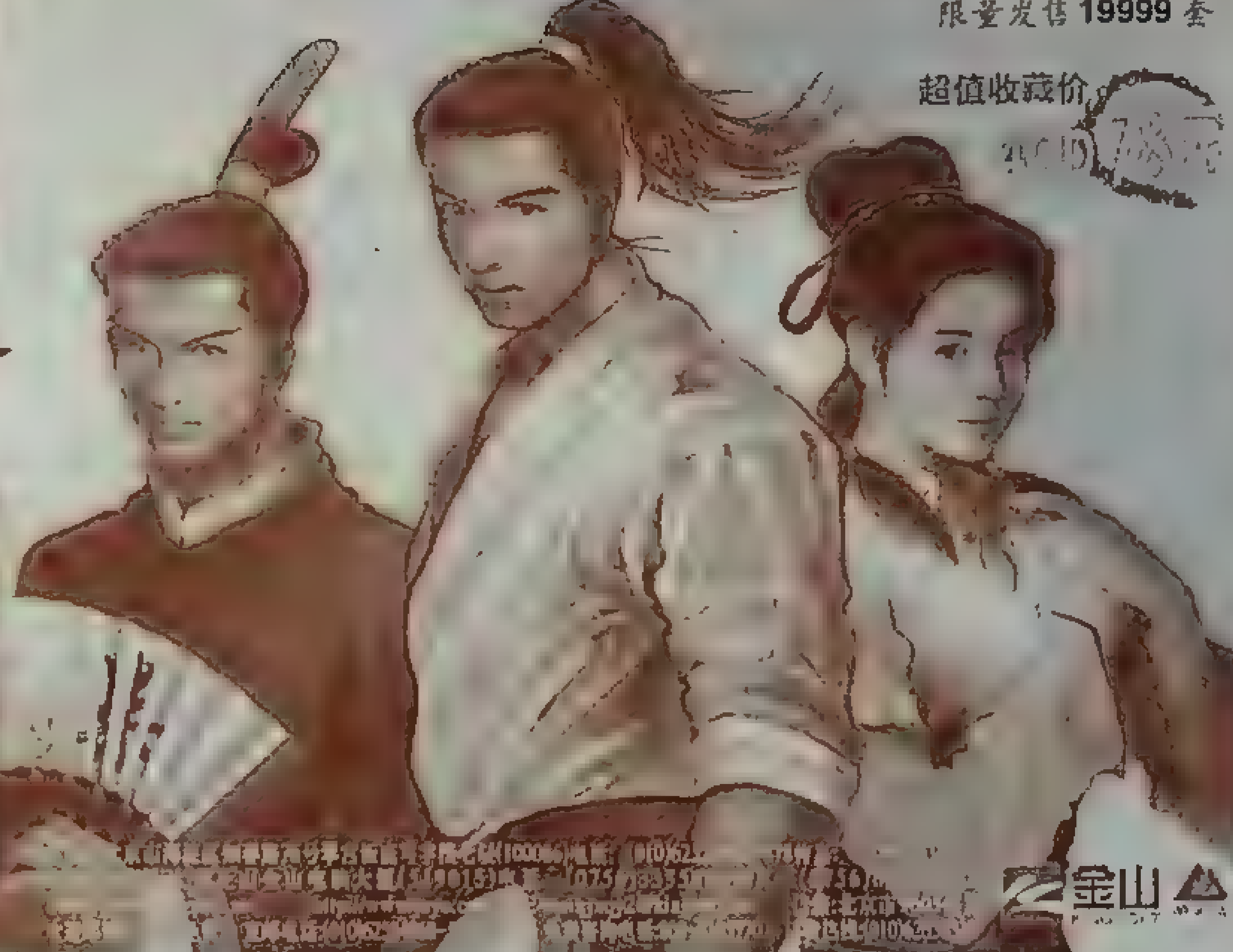


（另据游骑兵最新透露，平日里不吭不响的AWEI，也在《黑暗之光》中偷偷练级呢！^-^）

立志成为采矿工的——

石子

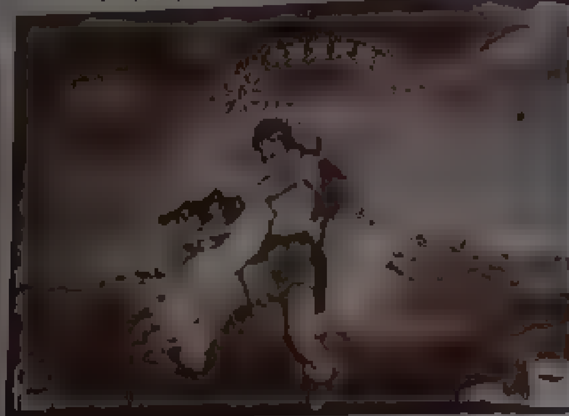
广告索引





"古墓"电影片场快讯

日前，电影网站 http://www.darkhorizons.com 对《古墓丽影》电影进行了最新报道。



据悉，该电影目前正处于紧张的拍摄阶段。电影情节大致是这样的：一个古代的遗物是解开某座神庙（可能一分为二在世界的不同地方）秘密的关键，劳拉必须找到这两部分神庙并使用钥匙来解决问题，在这个过程中她当然得和不少敌人搏斗，一些石头猴子会复活并试图干掉打破了神庙宁静的她。

美国著名演员 Jon Voight 日前也加入到了这部电影的演出阵容中，扮演劳拉的父亲 Lord Croft，而他也正是劳拉的扮演者 Angelina Jolie 的父亲！Jon Voight 和 Angelina Jolie 父女两人均有着辉煌的演艺经历，Jon Voight 曾三次获得奥斯卡金像奖提名，他的代表作包括《午夜牛郎》（Midnight Cowboy）、Deliverance 以及《国家的敌人》（Enemy of the State）等；女儿 Angelina Jolie 则曾因《女生向前走》（Girl, Interrupted）一片而获得过奥斯卡最佳女配角奖。（雷鸣）



电影未到 游戏先行

Universal Interactive Studios（下面简称 UIS）和 Konami 两家公司日前正式签定协议，开始制作以电影《侏罗纪公园Ⅲ》（Jurassic Park 3）为基础的多平台电子游戏。通过该协议，UIS 公司将负责游戏的制作，而 Konami 公司则负责发行。

据悉，这将是一款动作冒险类游戏，故事情节以预定在 2001 年夏天上映的电影《侏罗纪公园Ⅲ》为蓝本，并将同时推出 PC、次世代等多个版本。此外，同样由 UIS 公司开发的另一个以《侏罗纪公园》为蓝本的游戏也将在不久后正式公布，该游戏将主攻网络和无线方向。（雷鸣）

游戏小说也属盗版

我们常常讨论盗版游戏对正版市场的危害，可是你知道吗？正版的含义并不仅仅局限于消费者买到的那些精美的游戏包装盒及光盘！我们在网上经常可以看到由玩家创作的以游戏背景为设定的游戏小说，比如目前很流行的《暗黑破坏神Ⅱ》的文章，其实这种行为也可以称为盗版，因为这也是侵犯知识产权的行为。或许下面这个例子可以为您作出更为生动的说明——

最近，一位网络角色扮演游戏《永恒的任务》（EverQuest）的狂热玩家以该游戏的神话背景撰写了一部小说，令他万万想不到的是，他的这种行为被指责为盗版，他也因此被永远驱逐出了那个"永恒"的世界。据了解，这位玩家在游戏中的名字叫 Mystere，三个月前他在《永恒的任务》的留言板上张贴了自行创作的小说，结果他的文章被立即删除，游戏帐号也同时被取消。有关的游戏公司 Sony Online 还为此事发表了官方声明，指出这是"一次保护知识产权的行动"，因为作者明显侵犯了该游戏的版权。

不知这一事件是否意味着以后我们将不能再看到玩家自己创作的游戏小说了，游戏公司的这种做法从严格意义上来说是无可厚非的，但这样很容易抑制玩家对游戏的热情，孰利孰弊呢？（雷鸣）

马来西亚清理整顿电游场所

美国玩家对近年来政府对电脑及电视游戏作出的连番干预抱怨不已，不过他们与马来西亚的玩家相比已经是很幸运了，因为马来西亚政府对游戏的态度是——禁无赦！

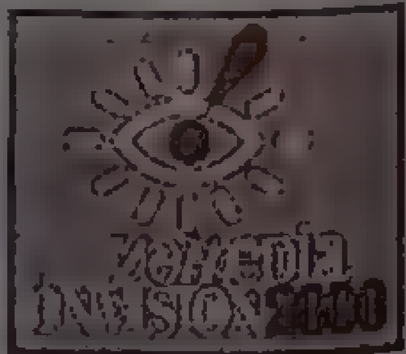
马来西亚总统 10 月初宣布，该国所有的游戏机经营场所必须在两个月之内停止营业，马来西亚政府将严阵以待所有不满、反对呼声和势力。马来西亚政府此次行动是想禁除那些含赌博成份的游戏机，但不知为何涉及的范围竟然包括了有牌照经营、无赌博成份的游戏机中心。当地的游戏机经营业主已表示不会就此罢休，他们中有很多人已经打算向法院提出上诉，指出此举不应涉及有牌照经营的商户。但马来西亚政府大力支持此次行动，甚至表示可能容许警方采取更为激烈的手段，比如对非法经营的游戏机场所断水断电等。

马来西亚政府之所以会严厉遏止电子电脑游戏业的发展，主要是因为该国境内回教人口居多，而该国的宗教也是禁止赌博的，因此那些带有赌博功能的游戏机就成了此次行动的导火索。（雷鸣）

《模拟人生》设计师再获殊荣

NewMedia.com 的 CEO 兼主任编辑 Richard Landry 日前宣布，Maxis 公司的创建人之一兼游戏主设计师 Will Wright 将得到该网站本年度"Invision 2000"的 Invisionary 大奖，该奖项每年都会颁布给为推进数字媒体发展做出了巨大贡献的三位业界人士。据悉，"Invision 2000"将于 11 月 1 日到 3 日在旧金山召开，包括讨论会及颁奖典礼等活动，而上述奖项的颁布将在 11 月 2 日进行。

Will Wright 是 Maxis 的创建人之一，也是该公司的游戏主设计师。1985 年，他开始创作电脑游戏《模拟城市》系列，这款游戏给玩家带来了逼真的模拟经营的感受，游戏发行后陆续在国际上获得了无数赞美与奖项。随后，Will Wright 又把这款游戏中的设计理念引入到了《模拟农场》、《模拟蚂蚁》、《模拟城市 2000、3000》、《模拟直升机》等一系列游戏中，而由他制作的《模拟人生》更是广受好评，风靡世界。1999 年，Will Wright 被《时代周刊》列为娱乐界最具创造力的 100 位人士之一，被《时代数字》列为促进技术发展的最重要的 50 位人士之一。（雷鸣）



Kalisto 将开发新型在线游戏

法国著名游戏公司 Kalisto 不久前宣布，该公司将与国际赛车联合会合作，以最新专利技术创建一个全新的在线游戏平台，使网络游戏爱好者能够实时参与国际赛车联合会举办的 GT 赛车锦标赛。这种在线游戏平台的基本工作原理是：在正式参加比赛的赛车上安装一种特殊传感器，将真实情况即时传送到由 Kalisto 管理的服务器上，由服务器模拟出正式比赛的情况，玩家就可以真正地参与到激烈、真实的比赛中去，与世界一流的赛车手们一决高下了！

据悉，开发在线游戏将是 Kalisto 未来的战略重点之一，此次计划只是其中的一小部分。Kalisto 总裁 Nicolas Gaume 透露，到 2002 年，该公司在线游戏的营业额将占到其营业总额的一半。Kalisto 目前正积极在国内寻找合作伙伴，详细情况请浏览该公司网站 kalisto.com。

《暗黑破坏神》将出合集

Blizzard 公司于 10 月 23 日发布了一个《暗黑破坏神》系列的合集，其中包括《暗黑破坏神Ⅰ、Ⅱ》以及这两个游戏的攻略，并且已经开始在网上预订。只是不知道《暗黑破坏神Ⅱ》的资料片出来的时候，Blizzard 是不是还会再来这么一下子。（雷鸣）

《帝国时代·收藏版》制作完成



据悉，包括了即时策略游戏《帝国时代》系列全部四款作品的《帝国时代·收藏版》目前已经制作完成，这个收藏版还将包括游戏中的音乐 CD 以及收藏卡片，这个收藏版本将限量发售。对于喜爱《帝国时代》系列游戏的玩家来说，这无疑是最好的礼物了。（雷鸣）

《黑与白》再次延期

令人期待的、原本预定在今年圣诞节期间发行的电脑游戏《黑与白》（Black & White）再次宣布延期，恐怕要到 2001 年春天才能发行了。由 Lionhead 公司制作的这款游戏在 10 月 9 日接受了发行公司电子艺界的最终测试，据称将同时推出 PC、PS2、DC、X-Box 等多个版本。（雷鸣）

Lucas Arts 与 EA 签约合作

Lucas Arts 日前已经同 EA 公司签订了包括德国、澳大利亚、亚洲以及巴西地区的配送及发行协议。根据该协议，EA 将获得今后在这些地区选择发行 Lucas Arts 公司所有游戏的权利。在此之前，Lucas Arts 和 EA 两家公司已经在日本和西班牙展开了类似合作。Lucas Arts 目前在德国和巴西的合作伙伴 Softgold 及 PI Editora 将依然保持有他们原先获得的 Nintendo Game Boy 游戏的发行权利。（雷鸣）

"杀手"依然在行动



一心期待着 Eidos 推出最新动作射击游戏《杀手：代号 47》（Hitman: Codename 47）的玩家们不必再为前一阵在网上流传的该游戏开发计划已被取消的消息感到遗憾了，因为 Eidos 日前已经正式对外声明——网上的消息是假的！《杀手：代号 47》不仅会顺利推出，而且还将在今年之内推出 DC 版本呢！（雷鸣）

《魔法艺术》推陈出新

游戏发行公司 Bethesda 为了更好地宣传推广其著名游戏《魔法师传奇》（Magic and Mayhem）的续集《魔法艺术》（Art of Magic），于近日又对该游戏的官方网站内容作了全新调整，新增的内容如下：各类新登场生物的全面资讯；设置了一个专门的游戏艺术栏目来诠释游戏中的艺术理念；游戏设计过程中的奇闻趣事，它将以一个崭新的面貌出现在玩家面前；游戏主角 Aurax 的相关资料。

此外，Bethesda 已经明确地在网站上发布了该游戏的上市日期——2001 年第一季度。感兴趣的玩家可以到 http://www.magicandmayhem.co.uk/查看详情。（钱烁）

EA 新添网络销售伙伴

著名的国际通讯产业集团 Telia 最近与游戏软件业巨头 EA 签订了一份合作协议，该网站正式成为 EA 新品的分销渠道。在双方合作的最初阶段，Telia 将负责销售目前在欧洲市场上非常热销的《模拟人生》、《欧洲杯 2000》、《上帝也疯狂Ⅲ》等游戏。据悉，Telia 将提供一个全新的网络销售平台，来向购买者提供网络购物的便利。同时，Telia 还将利用其现有的物流渠道使玩家在尽可能短的时间内获得订购的游戏软件。（钱烁）

新闻提供/雷鸣 钱烁 整理/Racer

游趣网：http://www.gamejoy.net

“大菠萝”竟然说中文？

近日，云南某报刊登了一篇名为《暗黑 2 鬼怪竟说汉语?》的文章，文中指出，昆明的一位玩家发现畅销游戏《暗黑破坏神 II》中的一些“邪恶的魔鬼”竟然说着“普通话”，他认为此事如果属实的话，游戏制作者的用心就值得考虑了，因此他“希望所有的暗黑 2 玩家一起来辨识那些魔鬼是否在说中文。”

就此事件，奥美电子有限公司副总经理陈栋发表了一些看法：

经过测试，我们在游戏中的确听到了类似普通话“魔鬼”和“有贼”的发音，但那个发出“普通话”的人并不是怪物，数量也少到只有两个左右（这是 1.00 版的情况，1.03 版则较多），而且他们不会主动攻击英雄。依我所见，首先是场景中的怪物根本不像中国人，其次是那些人是等着英雄来解救的，根本没有必要杀死他们。

这件事挺有意思，的确，自《红色警报》、《帝国时代》被禁，《三角洲特种部队》也差点被封杀后，国内多少有点草木皆兵的感觉，我觉得就此现象可以展开讨论，我个人就此文章有以下几点看法：

1. 狭隘的民族论；
2. 文化大革命的余孽；
3. 文字狱；
4. 游戏场景涉及东方，里面有一个角色说中文，也可以说明中国在世界上的影响，说不定里面还有马来语，难道他们想攻击全亚洲？
5. 中国正值改革开放之际，必须要有更广阔的胸怀容纳四海，加入 WTO 等一系列动作证明了中国政府的开明态度，而我们有些人还是这样敏感，这不但不适应中国改革开放的大环境，也会妨碍国内软件市场的正常发展。

（编后：大家可以发现，近来类似的事件在游戏界多有发生。首先，我们要向那些发现问题的玩家表示敬佩和感谢，敬佩他们时刻不忘以阶级斗争为纲的精神，感谢他们时刻提醒我们热爱自己的祖国。但是说实话，我并不认为“爱国”就是我们可以将一切事情随意无限上纲的恰当理由，就拿这个游戏来说吧，其中 99% 的鬼怪都是说英语的，难道我们就能凭此说人家在自我贬低、自取灭亡吗？

虽然上面陈先生的一番言论只是个人看法，但我想这或许也正代表了整个游戏界、软件界、广大游戏爱好者以至文化界大多数人的观点。我们重申，对于那些真正含有暴力、色情和反动等不良内容及思想意识的舶来品，国人应该也一定会坚决抵制。但是对那些由于某些人过分敏感而引发的，甚至是捕风捉影的所谓事件，我更想说的是，在我们义愤填膺、高呼爱国口号的同时，是不是也该有更多一些审慎的态度和深远的思考呢？我相信这才是对我们的爱国情怀和文化市场的发展负责任的和有益的行为。）

科乐美上海分公司正式成立

9 月 29 日，科乐美软件（上海）有限公司在上海金茂大厦举行新闻发布会，宣布正式开业。据悉，此次科乐美株式会社投资上海，在浦东设立其亚洲地区唯一一家全资子公司，是为了顺应科乐美全球发展战略的需要。科乐美软件（上海）有限公司是科乐美株式会社继美国旧金山分公司之后的第二个海外家用机软件开发公司，初期投资 200 万美元，目前员工已达 80 人，预计将扩展至 200 人。上海分公司目前将协同日本和美国公司从事部分或全部的软件受托开发业务，和其他 8 家制作公司建立起战略上的互补关系，开拓欧美和日本等全世界主力娱乐软件市场，开发平台将包括 PC、PS、PS2、DC、GB、X－Box 等。首批进行开发或移植的产品将包括《青蛙过河》、《静寂岭》、《心跳回忆 II》、《幻想水浒传 II》、《实况足球 2000》等具有极高知名度的作品。

随着东南亚地区知识产权保护意识的加强和消费能力的增加，家用娱乐软件市场将有非常强大的潜力，科乐美株式会社将以上海分公司为基础扩展其在此地区的业务，制作中文等各种语言版本的产品，并在适合的时候面向中国市场开发适合中国人的娱乐软件，满足用户对高品质软件不断增长的需要。

《剑侠情缘 II》将出白金版

《剑侠情缘 II》是今年最畅销的国产游戏，其白金版近日将由西山居正式推出。据悉，这个白金版包括四个方面的内容：《剑侠情缘 II》完美版，增加了新的支线剧情及神秘新结局，并进行了人物头像重绘等一系列完善工作；《剑侠情缘》原声音乐 CD，收录了《剑侠情缘 I、II》中的精选音乐 24 首，部分歌曲经过了重新混音；《西山风情》，这是西山居游戏音乐的 MP3 集锦，收录了罗晓音为西山居编写的配乐 70 余首；《游戏制作的秘密》，玩家可以通过它直接透析游戏制作的过程，了解西山居开发游戏的内幕。

据报道，《剑侠情缘 II》白金版将采用独特的自助方式销售，其头三个部分的内容可各自成为一个产品，玩家既可以买 4CD 的大礼包，也可以根据个人爱好买前三部分中的任何一个。

大宇新作即将发售

据透露，大宇资讯将在 2000 年第四季度发售令人期待的角色扮演游戏《轩辕剑 III 外传：天之痕》，这是该系列的第二部外传，而且“天之痕”的名称也是特地呼应早期的“枫之舞”的。《天之痕》的故事发生在《轩辕剑 III》大约 150 年前的中国，将交待一些《轩辕剑 III》中未交待清楚的内容。此外，大宇资讯还将于近期推出《大富翁 V》，这将是该公司推出的第一款在线游戏，其网络版与单机版会同时发行；至于极受瞩目的《仙剑奇侠传 II》，预计明年初会同时推出网络版及单机版。

据报道，大宇资讯一直以自行研发游戏为主，不过未来会增加一些代理业务，并且今后会将发展重心偏向在线游戏的研发。

奥美“深海”再“争霸”

由奥美电子主办的“Submarine Titans 中文征名”活动日前落下帷幕，在众多参与者中，来自上海的罗强力拔头筹，成为本次征名活动中唯一的大奖获得者，他所推荐的名称《深海争霸》被奥美电子最终选中，其他的参与奖也已经抽奖产生。

《梦幻家园》即将上市

据悉，北京中文之星公司开发近两年的《梦幻家园》（暂定名）将于近日推向市场，这是一款完全由国人开发、设计和制作的大型网络角色扮演游戏，也是中文之星推出的第一款游戏产品。与其他同类游戏不同的是，它打破了以往武侠和 AD& D 类题材的局限性，以现代社会结构为基础构建出了一个虚拟世界，使玩家可以在其间体验到全新的人生经历。

近来国内有不少网络游戏上市，看来软件厂商们十分看好这块市场，相信随着国内网络应用的普及，网络游戏市场会更加广阔，同时竞争也会更加激烈。

育碧网上选“恐龙”

作为 E3 最佳动作冒险游戏大奖得主，《恐龙危机》以其独特的魅力征服了无数玩家。作为这款游戏在国内的代理商，为将它更好地介绍给国内玩家，育碧软件特地与 Capcom 合作，在 2000 年 9 月 24 日直接推出了这款游戏的简体中文版。与此同时，育碧软件还和新浪网合作展开了“千禧龙の女”评选及《恐龙危机》女主角扮演大赛，希望能给更多现代女性提供一个展现自我魅力的舞台。

据悉，此次比赛分为初赛和决赛。初赛时间为 2000 年 9 月 21 日～2000 年 10 月 20 日，所有参赛选手的照片都将在新浪网的活动专区发布。决赛将从 2000 年 10 月 21 日起进行，进入决赛的选手将按游戏女主角 Regina 的形象再次包装拍照，最终结果完全由广大网民投票决定。

育碧打假声明

近日，一些地区出现了《生化危机 III》的伪正版，售价 48 元，外包装与育碧软件的系列产品一模一样，其内容实为《生化危机 III》日文 PS 版，这严重损害了广大用户的利益。

育碧软件日前就此正式声明：“至今育碧软件从未发售过任何版本的《生化危机 III》，育碧软件将会在 2000 年 12 月直接推出这款游戏的简体中文版，而且将分别发售豪华版与标准版两个版本，同时还将采用全新的外包装。请广大玩家注意，不要被不法奸商的伪正版蒙骗，育碧软件将严厉追究伪正版制作者与销售者的违法行为，请广大销售商与用户抵制并举报。”

《万王之王》实现新突破

根据最新数据显示，网络游戏《万王之王》的同时在线人数已经突破 3000 大关，按照目前的情况来看，年内将达成同时在线 5000 人的目标。发行商华彩软件目前正不断改善服务质量，增添游戏服务器并致全力改善游戏环境。

《万王之王》发展至今，在虚拟世界中已经建立了 300 多个城邦，虚拟世界的人口超过了 18000 人。

9 月 29 日，搜狐网站还对《万王之王》虚拟世界中最有名的人物——一土土白——进行了历时一个小时的专访，一土土白回答了来自全国各地的《万王之王》爱好者提出的问题，看来虚拟与现实之间已经没有太大的距离。

另据报道，由华彩软件精心制作的《万王之王》攻略本即将在 10 月底上市，它将会给玩家提供详尽的游戏资料及各种指南。

玩主杯 FIFA2000 大赛即将开幕

在电子艺界北京办事处的大力支持下，玩主游戏网主办的玩主杯 FIFA2000 全国大赛报名工作已经开始，截止日期为 2000 年 10 月 20 日，比赛将于 10 月 23 日至 12 月 18 日举行。此次比赛向所有的 FIFA 爱好者免费开放，比赛在玩主游戏网 mpAsia 的网络游戏对战平台上进行，客户端软件在 mpAsia 官方网站可免费下载！

比赛详情请查看 mpAsia 官方网站 www.mpasia.com 和电子艺界中文网 www.ea.com.cn。

中青旅创先力推“黑金”

据悉，中青旅创先将于近日推出《黑金企业》的中文版，它是由英国 Studio 3 工作室研发两年后推出的一款力作，融合了即时策略和模拟游戏的特色，类似黑手党电影的情节加上黑色幽默，值得一玩。游戏支持网络对战，可供 4 位玩家同时竞争黑道霸主地位。

金智塔域名侵权案首战告负

日前，美国在线状告深圳金智塔电脑软件公司域名侵权案已经有了结果，位于瑞士日内瓦的域名争议仲裁中心（WIPO）对

域名 gameicq.com 和 gameicq.net 作出了裁决，判定金智塔公司恶意注册并使用了以上两个域名，应将这两个域名还给美国在线。根据域名争议政策，如果金智塔公司不服裁决，可以在裁决生效起 10 天内向注册以上两个域名的 ICANN 认证域名注册服务商(在这个事件中应是美国 Network Solutions 公司)办公所在地的法院提出上诉，否则 Network Solutions 公司将根据裁决结果强制将以上两个域名过户给美国在线。

据业界人士分析，这一裁决明显有偏袒大公司的嫌疑。金智塔公司高层人士也表示，无论如何，一定要跟美国人斗到底！金智塔绝对不会放弃 gameicq 这个名字。

《金山词霸》打入国际市场

近日，金山公司推出了《金山词霸.net2001·中日英版》，这是一款可以进行中、日、英三语种间八向查询的词典软件，它将相继在国内、日本和美国上市，这是金山公司向国际市场进军过程中具有战略意义的一步，这也是国内首款销往海外的消费类通用工具软件。

另据报道，历时 18 个月的《金山毒霸》公开测试活动已经结束，正式版的上市工作已经进入倒计时。

昂达推出 NX-32

广州昂达电子有限公司的 ON-DATA NX-32 显卡于近日全面上市了，由于采用 0.18 微米工艺制造的 nVIDIA Geforce2 MX(NV 11)绘图芯片，这款显卡的效能是普通 GeForce256 芯片的 1.5 倍，搭配 32MB 128 位单数据传输 SDR 内存、高达 175MHz 的核心频率和 166MHz 显存带宽，可使游戏的 3D 效果更具震撼力。

钻石、趋势两强联手

近日，钻石(DFI)与趋势科技正式结成合作伙伴，双方达成协议，共同推出了"购 DFI 钻石主板，送 PC-Cillin 2000 防毒软件"的活动，即凡是使用钻石主板的用户，可立即获得趋势科技免费提供的 PC-Cillin 2000 防毒软件，这套防毒程序是目前同类产品中唯一通过微软 Windows 2000 认证的防毒软件。

技嘉 GA-7ZXR 主板上市

技嘉科技近日正式推出了首款同时支持 UDMA/100 和 IDE RAID 的主板——GA-7ZXR，其最大特色是既可支持 UDMA66/100 高速传输，又能保持读取资料的快速和稳定。

GA-7ZXR 主板提供 RAID 0 (Striping) 及 RAID 1 (Mirroring) 功能，支持四个 IDE 接口，最多可同时安上八块硬盘。当用户不需要 RAID 功能时，GA-7ZXR 可支持二组 ATA 66 及二组 ATA100 IDE 高速资料传输接口。

精英双 CPU 主板问世

精英集团近期推出了一款集成 RAID 功能的双 CPU 主板——D6VAA，它采用 VIA 694X 芯片组，可同时支持两个 PⅢ处理器。D6VAA 上还集成了 High Point 370 PCI IDE RAID 控制器，可以提供 ULTRA ATA/100 RAID 功能。

另据报道，精英集团近日还将推出以信息和家电双重功能为诉求的信息家电 (Information Appliance) 产品——BOOK PC，这是一款六机一体集九大功能于一身的产品，可以外接电视观看 DVD、播放 MP3、唱卡啦 OK、玩 3D 游戏、上网等。

矽统新型芯片组即将问世

矽统科技 (SiS) 将于今年年底发布两款分别支持 Intel 和 AMD CPU 架构的主板芯片组 SiS635 和 SiS735，它们只整合了南、北桥逻辑芯片，而没有整合绘图芯片、音效卡、网卡等多媒体设备，DIY 爱好者可根据需求和经济实力自行选择。

迈拓硬盘以旧换新

10 月 12 日到 11 月 12 日，小熊在线将和蓝德电子合作举办迈拓硬盘以旧换新活动。除了蓝德电子在全国各地的卖场换购硬盘之外，小熊在线还特地为热心支持者们准备了 10 块 30G、7200 转的金钻硬盘。网友只要用手头的钻石硬盘再加 200 元就有机会获得，详细的活动规则请登陆小熊在线 (www.beareyes.net)查看！

小熊在线今后还会不断推出这种既给网友实惠又给厂商带来好处的活动。另有一件值得庆祝的事是，小熊在线的访问量在国庆期间突破了 1000 万，第一千万个"幸运"访问者也已产生，这个幸运者即将在小熊在线亮相。

着迷英语让你着迷

《着迷英语 900 句》以《新英语 900 句》为基础，结合"着迷教学法"，将现代美国日常生活中使用频率较高的对话汇总为900个标准句型，并斥巨资聘请外籍专业演员，将全部对话拍摄成 159 段真实、生动的电影短片，以纽约万国博览会为背景，以10个美国家庭的实际生活为蓝本，在 29 个场景中穿插、演绎出跌宕起伏的多幕生活情景剧。该软件具有听、说、读、写、玩等功能，将英语学习与日常生活紧紧联系在一起。 编辑/Racer

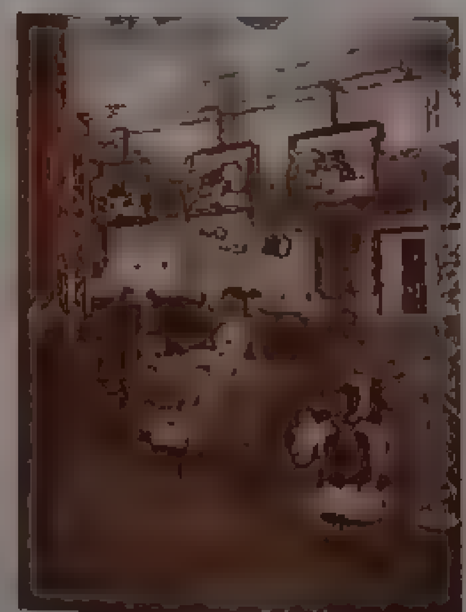
东京秋季电玩展简报

2000 年秋季东京电玩展(TGS)于 9 月 22 日～24 日在日本东京幕张举办。虽说事前报道包括 SEGA、任天堂以及 SQUARE 等大牌厂商均不参加，媒体也说本次电玩展是本世纪最乏味的电玩展示会了，然而本次展会的实际效果比人们想象的好得多。尽管 23 日东京下了大雨，但丝毫没有削减人们的热情。据主办者 CESA 的报道，本次电玩展的参展人数达到了 13 万 7 千人。



东京电玩展是世界上规模最大的电玩展会之一，每年春、秋各一次。自 1997 年第一届东京电玩展举办，到今年 2000 年秋季东京电玩展 (第 9 届)，东京电玩展的累积参观人数已突破 100 万。这第 100 万位的幸运参观者是一位来自日本千叶县的女性玩家，奖品是一张东京迪斯尼乐园的住宿券和免费参观下届东京电玩展的权利，另外还有著名游戏制作人小岛秀夫(KONAMI)和冈本吉起(CAPCOM)的合影及签名。

由于 SEGA 等公司没有参展，展会实际上是 SCEI，KONAMI，CAPCOM 和 NAMCO 的天下。PS2 几乎成了本次展示会的焦点，SCEI 的《GT 赛车 3》、Capcom 的《鬼武者》、元气的《首都高 Zero》和《剑豪》等引起了玩家的广泛关注。KONAMI 的大屏幕不断展示着《寂静岭 2》和《燃烧战车 2》的 DEMO，让人感受到大作的魅力。不过笔者在试玩 PS2 的游戏时，总体的感觉是画面解像度实在是低得让人无法忍受。《GT 赛车 3》的游戏操纵感非常好，就是满屏的马赛克和锯齿非常扎眼；《首都高 Zero》也是同样的问题。PS2 游戏的图像品质确实应引起开发商的注意，我们也可以推测出这是个开发难度极大的游戏平台。



与往年一样，今年的 TGS 给人的感觉仍然是美女展示会，各大厂商的看板小姐为展示会增加了更加靓丽的色彩。她们耐心地向玩家讲解试玩的要领，或者亲切地向参观者分发宣传资料。最终展会美女大奖被 NAMCO 的小姐获得。

PS2 产量不足，美国上市计划受挫

索尼电脑娱乐公司 (SCEI) 的美国分公司在 9 月 27 日发布消息，预定 10 月 26 日在美国上市的 PlayStation 2 的出货数量将由 100 万台减到 50 万台，这 50 万台 PS2 将分配给 2 万家商店，而有的商店的预约已经超过 100 台。消息称，在北美，PS2 主机的缺货已经造成部分零售商的恐慌，而在消费者方面也是一样，预计圣诞节前在部分商店不能直接买到 PS2。事件原因是 PS2 的某个部件产品产量不足，无法满足 100 万台的出货量。当日 SONY 公司股价跌幅高达 14.81%；此外与 SONY 关系密切的游戏公司如 EA(跌幅 7.75%)、THQ(跌幅 4.31%)、Activision (跌幅 2.05%) 也受连带影响股价纷纷下跌。SCEI 计划北美在 PS2 发售后，以每周 10 万台的产量上市，在准备基本完成后，产量将达到每月 100 万台，并预计今年年底 PS2 北美销量达到 100 万台。

KONAMI 家用音乐游戏累计销量突破 700 万

KONAMI 公司近日宣布，其音乐游戏 BEMANI 系列在家用游戏机上的累计销量已经超过 700 万套。自 1998 年 PS 的《Beatmania》销售以来，KONAMI 音乐游戏已经遍及 PS，PS2，DC，GB，WS 等家用游戏机平台，游戏数量已经接近 40 部。BEMANI 系列包括《Beatmania》，《Dance Dance Revolution》，《Pop Music》，《Guitar Freaks》，《Drum Mania》，《Keybord Mania》等等。而前一段时间风靡京城的跳舞机便是《Dance Dance Revolution》的街机版本。

美国最高法院判决 PS 模拟器合法

索尼关于 Connectix 公司的 PS 模拟器的上诉，目前已经由美国最高法院作出初步裁决。在最终审判结果没有出来之前，Connectix 的 PS 模拟器属于合法销售，而且可以继续进行。索尼方面表示由于不是最后的裁定，所以现在为此事下结论为时尚早。无论如何，此次诉讼的结果对于模拟器市场是非常重要的事情，让我们拭目以待。

微软公布 X-Box 软件开发厂商名单

9 月 20 日，微软在旧金山和伦敦通过卫星转播发布记者招待会，公布了目前包括日美欧在内的 156 个为 X-Box 开发软件的厂商名单。

其中的日本厂商包括 Artdink，Atlus，Bandai，Capcom，FromSoftware，Hudson，Jaleco，Koei，Namco，RiverhillSoft，Taito，Takara，Tecmo 等著名游戏公司。担任 X-Box 开发的 J. Allard 表示，实际厂商不止这 156 家，已经接近 160 家左右，虽然没有具体公布名字，但是据悉其中有 2 家日本著名厂商。目前网上传言，这其中很可能有 Square 公司。据悉微软一直在以重金和优厚条件挖 Square。面对微软的利诱，Square 内部已经达成了加盟 X-Box 阵营的共识，目前只是等待公布时间的问题。

在众多日本厂商中，Konami 表现出对于 X-Box 的充分欢迎和信任。Konami 表示已经为 X-box 开发了数款游戏，其中包

挂着名的《古惑狼 X》、《侏罗纪公园 X》、《寂静岭 X》、《燃烧战车 X》等游戏。Konami 还表示今后每年大约为 X－Box 开发 10 款游戏。

另外，表示参与 X－Box 软件开发的欧美厂商阵容也很强大，如 Acclaim，Activision，CoreDesign，Eidos Interactive，id Software，Midway，Red Storm，Ubi Soft 等等。

WonderSwan Color 发售日确定

本刊曾在上期报道有关 Bandai 携带掌机 WonderSwan Color（简称 WSC）的消息。在东京秋季电玩展上，Bandai 正式公布 WSC 将在今年 12 月 9 日上市，价格为 4800 日元。随主机同时发售的游戏有著名 RPG《最终幻想》，主机和游戏的捆绑版价格 9999 日元。在电玩展的 Bandai 展台设有许多《最终幻想》的试玩版，引起了不少玩家的兴趣。目前 Square 公布在 WSC 上的游戏已包括《陆行鸟》、《复活邪神》、《Wild Card》，《前线任务》等一系列作品。

日本第 38 次街机展开幕

9 月 21 日－23 日，第 38 次 AM Show 在日本东京 BigSight 展示会场召开，最新业务用街机吸引了无数玩家驻足。本次展示会最引人注目的是世嘉的最新街机基板 Naomi 2。Naomi 2 是与 Naomi 以及 DC 的 CD－ROM 有兼容性的新一代街机基板，CPU 采用 128 位图形处理 SH4，主频 200MHz，图像处理器采用 Power VR2，显存 32M，每秒处理多边形 1000 万。展示会上播放了一段由 Naomi 2 的即时演算 DEMO，无数只鹿在一个狭小的范围内转圈以及无数人在场内练拳踢脚的场面，配合光源处理和各种特效，给人印象极深。同时公布了 4 款对应软件，包括足球游戏《VR 射手 3》、摩托游戏《Wild Riders》、赛车游戏《Club Kart》以及铃木裕的格斗游戏《VR 战士》的最新作品（该作的详细消息要在 11 月公布）。

展会上亦公开了部分街机的试玩版，SEGA 的体感射击《Confidential Mission》，3 块屏幕的空战游戏《SEGA Strike Fighter》、系统和游戏感觉类似《铁甲飞龙》的《Planet Harriers》等新作都颇受玩家喜爱。

Hudson 与 Infogrames 合资成立新公司

日本游戏软件厂商 Hudson 与法国游戏软件公司 Infogrames 于 10 月 3 日发表声明，双方出资成立 Infogrames hudson 株式会社。出资比例 Infogrames 占 70%，新公司的 CEO 由 Hudson 的巾野忠博专务理事担任。据悉这次合作主要目的是针对家用游戏机市场包括任天堂 GameCube、X－box 和 PS2 为主开发游戏。

PS2 头戴式显示器即将面市

日本 OLYMPUS 公司将推出其颇受欢迎的头戴式显示器 Eye－Trek 系列的新产品 FMD－20P，专门对应 PS2。

Eye－Trek 系列是可与影像机器连接，外表如太阳镜大小的头戴式显示器。FMD－20P 专门为索尼的 PS2 主机设计，利用 AV Multi 端子与 USB 端子与 PS2 相连，不需要另接电源，使用非常方便，并能获得比 S 端子更清晰艳丽的画质。FMD－20P 荧屏部分重量为 85 克，是世界上最轻的头戴式显示器，操作按钮部分重 35 克。所使用的液晶屏幕为两块 0.55 英寸、18 万像素的液晶板，效果相当于距离人眼前 2 米的 52 英寸画面。FMD－20P 另配有可调音量的立体声耳机。



这部 FMD－20P 预定 2000 年 11 月 18 日发售，价格为 5 万日元。

世嘉公司股价降至历史新低

世嘉日本总公司在东京证券交易所的股价近日跌到历史最低点，收盘于 985 日元，与去年相比，下跌的幅度超过 50%。世嘉股价在 1993 年 9 月曾经高达 11500 日元，而这次下跌幅度之大令人咋舌。据悉股价下跌的主要原因是因为业绩的不振而引起持股法人的大量抛出。

世嘉公司所做的财政预测表示，在明年 3 月可出现 15 亿日元的盈余，而广大投资者似乎认为世嘉在信口开河，世嘉在股民中的信任度日趋低下。

X－Box 的硬盘厂商确定

微软在 10 月 10 日宣布和硬盘生产厂商 Western Digital Corp 签订两年期的合约，自 2001 年 6 月后将由 Western Digital 负责提供 X－Box 所使用的硬盘。

微软的 X－Box 硬件部门总经理 Todd Holmdahl 表示："我们选择 Western Digital 的主要原因，在于其对于消费性电子产品和个人电子娱乐设备的市场非常了解，在技术、品质和售后服务等方面都有不错的口碑。" Western Digital 的硬件负责人 Richard E. Rutledge 表示，本次合约将超过以前和微软签订的 Web TV 的范畴，将以游戏作为市场中心。

X－Box 使用的硬盘大小为 3.5 寸，将使用 Western Digital 的最新技术，容量为 10GB。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI



WORLD CYBER GAMES

由 WCGC 看游戏玩家职业化

亚联游戏(www.cgol.net)　jwhf

很多读者都听到过职业玩家这一说法，但我想大多数电脑游戏爱好者对此还没有充分的了解。在采访了从韩国 WCGC 世界电脑游戏大赛中归来的一些选手后，笔者对海外玩家的"生存"环境真是羡慕不已，再看看国内一片声讨"电子海洛因"的呼声，心中颇有一番感慨！

很多国内玩家可能还不知道 WCGC 是什么？WCGC，全称 World CyberGame Challenge，又称世界网络游戏挑战赛，是由韩国三星电子公司赞助的世界级电脑游戏大赛，其目标是发展成为世界上最具权威性的电子奥运会。此次比赛其实是一次预演，明年将正式举办第一届 WCGC 大赛。此次比赛中共有四个竞赛项目——《足球 2000》、《帝国时代》、《星际争霸》和《雷神之锤Ⅲ竞技场》，这四个项目中国都有派出选手参加，而且这些选手都是经国内比赛选拔出来的顶尖高手，比如参加"雷神"比赛的选手就是前不久在亚联游戏举办的中国雷神大赛中获得优胜的玩家。不过国内的选手即使水平很高，也只能算是业余选手，相对于国外的职业玩家来说还具有一定的差距。

此次比赛的奖金非常丰厚，冠军可以获得 25000 美元，亚军也有 15000 美元，这对于国内玩家来说是一个天文数字了！比赛举办得非常正规，选手获得冠军后也会象奥运会一样升国旗、奏国歌！当地的电视台也对比赛进行了详细报道，确实称得上是一次电脑游戏比赛的盛会。来自 17 个国家和地区的玩家在这里同场竞技，其中还有 2 位女选手，她们分别来自日本和瑞典。

项目一：《雷神之锤Ⅲ竞技场》

中国队这次取得最好战绩的选手是 =I.D=Apple，他最后的战绩是前 12 强，他曾经一路杀到了 8 强的胜者组，但之后连输了 2 场，名次一下子掉了下来。

下面是亚联游戏的工作人员 gLacIre 在 Apple 打进胜者组前 8 以后利用 OICQ 对他的采访：

gLacIre：祝贺你进入 12 强，你已经是与 LakermaN 和 Fatality 并列的 Quaker 了：P

Apple：……不，我比他们差很多！

gLacIre：嗯，+U，你有信心打败 Emplate 挑战 Fatality 吗？

Apple：Emplate 是哪国选手？

gLacIre：……加拿大的，你下一轮的对手。

Apple：Oh，I can Win :)

gLacIre：很有信心呀，能不能介绍一下现场情况，比如环境和机器配置？

Apple：太好了，没的说！回国后再详细和你说。

gLacIre：谢谢，现在 CHJ 怎么样？他和 DOC 的 Boy 们还有什么活动吗？

Apple：CHJ 在睡觉，他很好，晚上要和美国选手练习。我们还要去买 Razor 鼠标，明天我用它参加比赛！

gLacIre：和美国选手？你们进步一定很大呀，你现在可是代表中国 Quaker 的最高水平，马上要和世界知名的选手比赛了，你是不是很激动？

Apple：还好，我是比赛型的选手，比赛的时候可以完全发挥。

gLacIre：hehe，你的下一个对手可是战胜 DOOMer 出线的，在与他比赛前，你有什么准备吗？

Apple：与美国选手练习练习再练习！

gLacIre：美国选手？Fatality？

Apple：是的，还有 ZeRo4，4 位美国选手。

gLacIre：为什么你们可以和他们训练？

Apple：我们住在一起～～～:)

gLacIre：哇！幸运！已经和他们交过手了？感觉和他们在什么地方有差距？

Apple：差距很大，意识、技术、操作都与他们差得很远。

gLacIre：看来中国 Quaker 还是训练时间太少！

Apple：我认为不是时间问题，而是环境问题！

gLacIre：嗯？能说说你的看法吗？

Apple：国家应该合理引导，不要一味封杀，游戏也是一种文化，应该促进它健康发展！

gLacIre：现在国内有消息说，有中国人大委员到 WCGC 现场参观，为了发展中国的 PC 房？

Apple：这个不太清楚，如果真是这样最好了！

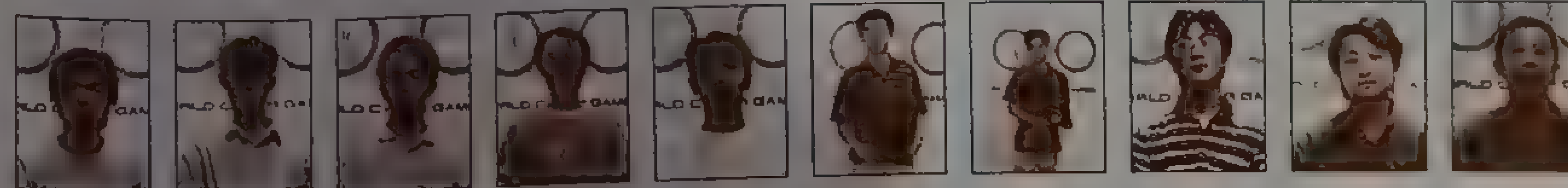
gLacIre：你们除了比赛和训练还有什么其他活动吗？比如旅游？

Apple：有的，晚上有篝火晚会，比赛间隙还有韩国 MM 跳舞：P

gLacIre：嘿嘿，那你们一定结交了不少国外的 Quaker，这样可以和国外交流多一些。

Apple：yeah～～～～～～～～～～～～～

gLacIre：嗯，祝你比赛顺利，请代我祝所



新闻报道

有的中国选手在韩国顺利！

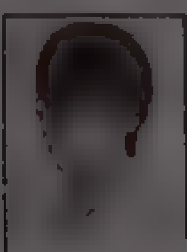
Apple：嗯，好！我要离开了，再见！

gLacire：再见！

从上面的对话可以看出，在《雷神之锤Ⅲ竞技场》这个游戏上，我们相对欧美选手有着太大的差距，此次这个项目的冠军被美国选手获得，这也是唯一一个没有被韩国选手夺得冠军的项目。

项目二：《星际争霸》

国内打“星际”的玩家数目众多，但国内的高手也都知道“星际”的综合实力要属韩国最强，这次比赛也验证了这一点。来自欧美的各路高手在比赛中的表现都不尽如人意，被过早的淘汰掉了，冠亚军都被韩国选手获得。中国这次战绩最好的选手是曾在中华网举办的“星际”大赛中获得冠军的王银熊（ID：骷髅），不



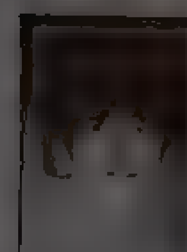
过他也只是杀到了12强！看来我们的“星际”水平要想达到世界水平还需要努力再努力！



项目三：《帝国时代》

中国此次派出的“帝国”战队实力还是很强的，有3名属于国内著名的PFC战队，其中_PFC_ICBK发挥最为出色，一直以全胜打到了胜者组前4名，其余选手都不幸被淘汰。之后，_PFC_ICBK却没能再接再厉，连续输了2场被淘汰出局，最后只进了前8强。另外一位来自中国台湾的选手Jordan也发挥出色，一直以全胜的战绩杀入决赛，可是在最后关头接连输给韩国高手Mozory两场，痛失冠军。此次参加“帝国”比赛的韩国选手还不算职业玩家，但其实力已然是如此强劲。可以说我们的“帝国”水平在这次比赛中发挥得还是不错的，希望下次能有更好的成绩。







World Cyber Game Challenge

www.worldcybergames.org

项目四：《足球2000》

在赛前，这个项目曾被寄予了厚望，我们中国足球一直打不过韩国，那么在电脑前我们能否一雪前耻呢？可事实又一次无情地打击了我们，从成绩上看，可以说我们这次的FIFA战绩是最好的，4名选手中有2名进入12强，2名进入8强；但我们再看看韩国选手的战绩，他们派出的4位选手包揽了前4名，可以说是大出风头。在比赛选手回国后，笔者专门采访了其中进入前8强的湖南选手天启，他在谈到这次比赛时有很多感慨，他认为这次失利主要还是实力不如对方，对手全部是职业玩家，在技战术上确实要比我们优秀很多。不过他同时表示，这次虽然输了，可并没有觉得对手是不可战胜的，他决心回去苦练，等明年再来！我们也祝福他能在明年的赛事中取得更好的成绩。

上面我已经把WCGC大赛给大家做了个简单介绍，大家也可以看出，我们中国玩家的表现还是相当不错的，但离世界顶尖水平还有着极大的差距。就拿韩国来对比，我们的水平比他们差得太多太多！大家在前面应该看到我多次提到了职业玩家的说法，那么他们到底是如何职业化的呢？

所谓职业我想大家都很清楚，说白了就是谋生的手段。拿韩国来看，政府对电子游戏产业相当重视，电脑游戏玩的好的人在韩国可以得到一些企业的赞助，每月会有1000～4000美元的“工资”，他们不干别的，就是天天打游戏，游戏打得好就有钱拿，否则就会被淘汰。而在中国，如果你看见一个人天天打游戏，一定会被痛斥为不学无术、玩物丧志，是被大众和社会所不耻的。笔者并不认为我们打游戏的天资比韩国人差，假如国内也有象韩国那样好的条件，我想也一定会涌现出大批的电脑游戏高手。但冷静下来后就会发现，中国要达到像韩国对待游戏产业的那种重视程度，真不知道要到何时才能实现。这其实是个观念上的认识，国内对电脑游戏视为洪水猛兽、电子海洛因，据说各大城市正在逐步“消灭”网吧，而在韩国网吧正兴旺地发展，这对其游戏产业有很大的帮助。对于同一个事物，一个在激励，而另一个却在打击，这不能不说明国人在这个问题上认识的落后与陈旧！

笔者在采访中了解到，韩国对游戏完全持一个很积极的态度，人们经常可以在电视上看到“星际”比赛的直播，而且对于“星际”和FIFA一类热门游戏经常有定期比赛，当然会有一定的奖金了，这样的环境使韩国的游戏产业有良好的发展前景。此次大赛的举办者在当地都是很有身份的人，比如文化部领导和一些大学的校长，据说有些在游戏上有天赋的人还可以直接进入大学深造！我在听到这些事情后深有感触，我想在以后几年的时间里，韩国游戏产业的发展一定会很迅速，这和韩国政府和企业的支持是有很大关系的。当然了，国内游戏业发展缓慢也有很多其他的原因，比如盗版猖獗等，韩国网吧里都是配备正版光盘的，我想国内短期内很难达到人家的水平。

其实说了这么多，笔者的观点就是，一个产业能否兴旺和国家的相关政策是密不可分的。我多么希望中国的游戏产业也能有一个好的政策指引、一个好的发展环境啊，那时国内也会出现职业玩家，也会走向全世界，不知道这一天何时会到来？发了不少牢骚，最后再说回来，明年韩国会正式举办第一届WCGC世界电脑游戏大赛，据说项目会增加到8个，我希望能在明年的赛场上看到我们中国人升国旗、奏国歌！■

编辑/Racer

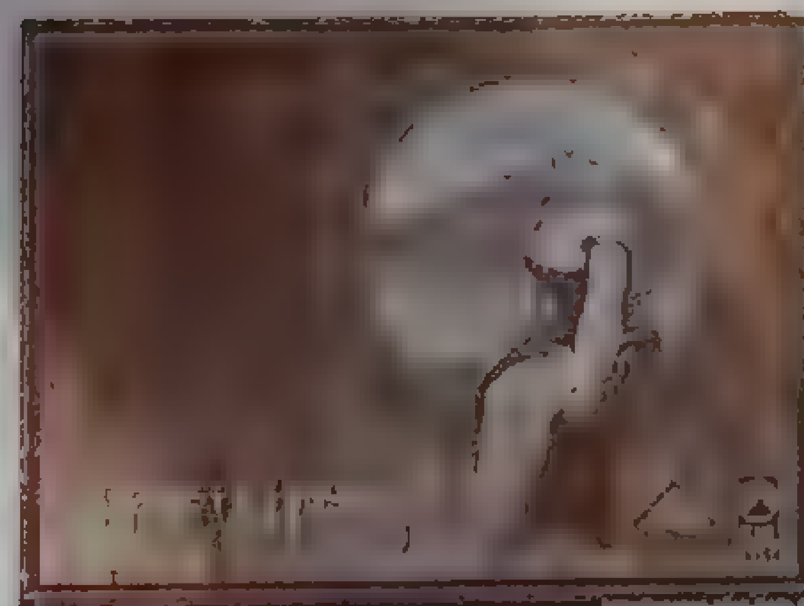
国内最新游戏上市追踪

上市日期：2000年11月

本期力作：《冰风谷》（中文版）

本栏编辑 RACER





冰风谷（中文版）



游戏类型	角色扮演
出品公司	Interplay
上市代理	第三波
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥68

《冰风谷》的制作者就是曾设计出《异尘余生Ⅱ》和《博德之门》的Black Isle，这是他们利用《博德之门》的引擎制作的一款Diablo类的、包含了大量快节奏动作成分的角色扮演游戏。

《冰风谷》虽然依旧使用《博德之门》的引擎，但这个引擎已经经过了相当程度的改良，不仅图形表现获得大幅提高，寻路能力也同样大有改进。另一个改进就是加快了移动速度，提高了大约40%，这将大大减少通过空闲地带的时间。在角色方面，尽管脸谱将全部更新，但地图上的人物比例仍然不变；怪物的比例显著增大，可以预想，当第一个冰原巨人穿过雪地出现在玩家面前时，他将如何惊异于它的庞大。此外，游戏中魔法的视觉效果也得到了进一步增强，各种绚丽的魔法会让玩家大饱眼福。

暗黑破坏神Ⅱ（金装英雄版）



游戏类型	角色扮演
出品公司	Blizzard
上市代理	奥美电子
系统要求	P233/32MB
游戏容量	3 CD
参考价格	¥188

针对最近沸沸扬扬的“奥美电子将在大陆地区再次发行《暗黑破坏神Ⅱ》豪华版”的传言，奥美电子近日发表严正声明：“奥美电子现在不会，将来也不会在中国大陆地区发售《暗黑破坏神Ⅱ》的豪华版，虽然因此会失去不少利润，但为了保护广大正版用户的权益，我们必须兑现限量发行的承诺。”

据透露，为满足国内玩家对这款游戏的狂热之情，奥美电子将于11月推出《暗黑破坏神Ⅱ》金装英雄版，他们已对游戏盒中所有的礼品进行了重新挑选和设计，突出表现了超酷的概念，据说有神秘礼物哟！

新倚天屠龙记



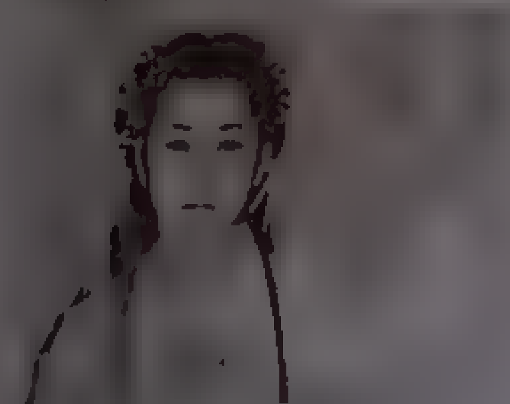
游戏类型	角色扮演
出品公司	[illegible]
上市代理	[illegible]
系统要求	PⅡ233/64MB
游戏容量	3 CD
参考价格	¥69

智冠此次推出的《新倚天屠龙记》力求忠实于原著，因此完全以小说的剧情为主线，玩家甚至可以拿小说来当攻略。除此之外，制作者还别出心裁地加入了许多幽默风趣的支线剧情让玩家去探索，为的是让大家不会觉得无聊。

还记得《鹿鼎记Ⅱ》中采用的那种电影运镜式的战斗表现手法吗，虽然获得了不少好评，但也存在一些问题，比如运镜过度、战斗过程冗长、欠缺流畅度等，这次《新倚天屠龙记》在以上方面都做了更细致的修正。此外，《新倚天屠龙记》在人物形像的表现上也显得更具亲和力，服装也变得更鲜艳了。当然了，一首好的主题曲也是不能少的，《新倚天屠龙记》中有一首相当感人的主题曲，而且还是男女深情对唱哟！

上市烽火

新神雕侠侣

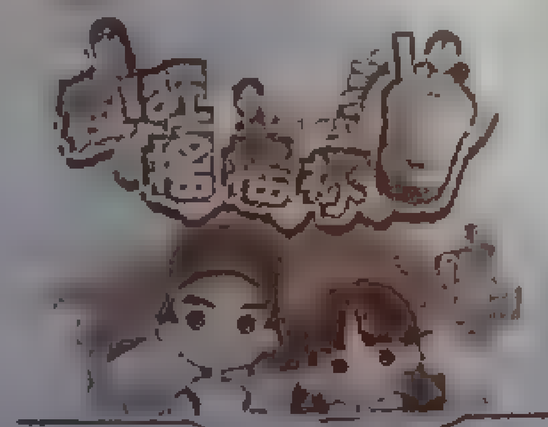


游戏类型	角色扮演
出品公司	[illegible]国际
上市代理	第三波
系统要求	P Ⅱ233/32MB
游戏容量	4 CD
参考价格	¥69

与以往同类武侠游戏不同的是，这款游戏为了表现中国特有的武术动作，不惜重金使用了动作捕捉技术，配合武术老师的指导，以少林北派功夫为基础，不论是刀、枪、剑、棍，还是拳脚功夫，都能够将中国武术的精髓发挥得淋漓尽致，让玩家真正体会到古墓派、全真教、玉女剑法、降龙十八掌种种武林绝学的真正威力。为更好地表现出细节，游戏在打斗时特别将画面分成左右两个窗口，分别显示敌人与我方角色，可以同时看清楚敌我的动作。当招式施展出去后，分割画面会渐渐合二为一，让玩家看清楚敌我对决的状况。

在《新神雕侠侣》中，游戏场景也不再只是陪衬和好看而已，玩家可以充分体会掌风震碎大石、击毁水车、树木的超级破坏快感！

疯狂摇摇杯



游戏类型	模拟经营
出品公司	大宇资讯
上市代理	[illegible]软件
系统要求	P100/16MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥28

与其他模拟经营类游戏最大的不同是，这款游戏允许玩家亲手调配饮料，不论市面上买得到或买不到的饮料都能在游戏中完成，还可以依照个人喜好创造出个性饮料，如果能够同时广受大家欢迎，那成就感与满足感当然就不用说了。

身为老板，知人善任可以说是最重要的课题，现在有许多人想挤进这个新兴的行业中来，看看他们的资料，仔细考虑好什么人适合放在什么样的工作岗位，可都不是很简单哟！在经营过程中，还会有许多意想不到的突发事件影响营收，如何化险为夷也是不容忽视的课题，但并非所有的突发事件都是负面的，也许还会有意想不到的收获！

创世纪·企业王国

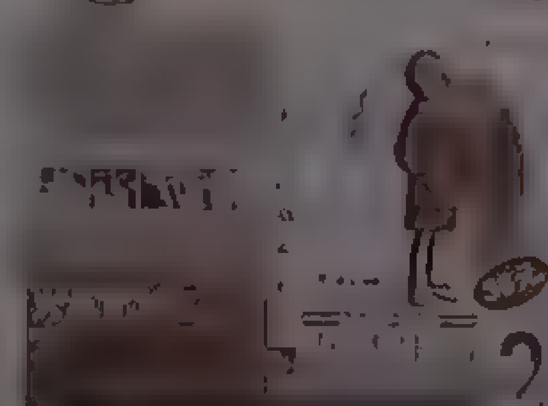


游戏类型	模拟经营
出品公司	[illegible]
上市代理	[illegible]软件
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这款游戏取材于以香港过去30年间风云变幻的地产界为背景的电视连续剧《创世纪》，是一个集角色扮演与商业模拟于一身的游戏，其设计讲究商业策略，玩家只能以商业手段去击败对手，游戏中的角色随时会成为玩家的挑战者，他们不同的性格将影响其创业及处事方式，例如报复心重的角色，只要一被挑衅，便会为报仇而对玩家穷追猛打。

《创世纪·企业王国》是市面上少有的几款模拟商战的游戏之一，尽管商业战场硝烟弥漫，整个游戏却没有半点血腥，可谓老幼咸宜，也可以当作企业家的实习工具，配以细腻的立体化画面，这款游戏将从独特的角度带给玩家全新的体验。

火星计划Ⅱ



游戏类型	策略
出品公司	KOGADO
上市代理	依星软件
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥38

很久很久以前，人类就对火星存在着许多幻想，它是古人眼中充满不祥之兆的“赤色凶星”！《火星计划Ⅱ》是KOGADO力作《火星计划Ⅰ》的续作，同样是一款关于火星殖民的策略游戏。火星的大气很稀薄，重力是地球的三分之一，没有液态水，偶尔还会扬起尘暴，玩家的任务就是在这样恶劣的条件下将火星建设成适合人类居住的基地，也就是将火星“地球化”。在游戏中，玩家可以在“巨蛋”里建造麦田、纪念碑、医院、太阳能电池板、高级居住区、污水处理场等大约20种建筑，而外面可以兴建超大型的火箭起降站，核子反应炉也可以大肆兴建，还可以设置巨大的光能电池板，最重要的是让大家都有电可用。

炼金术士艾莉



游戏类型	养成
出品公司	Imageer
上市代理	依星软件
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1CD
参考价格	¥38

在前作《炼金术士玛莉》中，玛莉是个迷糊的问题女生，在创下学院有史以来最差成绩的纪录之后，被英格丽老师强迫接受五年的特别测试。在这款续作中，艾莉的设定是年仅15岁的学院一年级新生，要经历四年多姿多彩的炼金术学习过程。四年一到，要是艾莉无法顺利毕业的话，英格丽老师会要她留级一年，若是留级一年后还无法达到要求呢？那就要走上玛莉那条路了——接受为期五年的特别测试。这款游戏比其前作提供的资料更加丰富，事件数量也增加至4~5倍，并且增加了大量动画，道具多达200种，甚至连结局都是前作的两倍以上，前作中可爱的小妖精也还在，同样增加到了数十人之多。

伊卡斯特传说·圣殿诗篇



游戏类型	角色扮演
出品公司	宏甲资讯
上市代理	第三波
系统要求	P166/32MB
游戏容量	5 CD
参考价格	¥78

古老的伊卡斯特大陆曾经美丽如诗，堪称人间天堂，为众神所眷顾。这块大陆上居住着多个种族，彼此之间一直相处融洽。但是当原本住在冰原之地的类人种迁徙到沙漠定居，却受到其他种族的排挤时，一连串战争就此爆发了。憎恨蒙敝了所有人的双眼，地狱之门的封印被打开，破坏之神被唤醒了，黑暗笼罩了整个大陆，一切都化作了焦土……

在游戏中，会加入玩家阵容的一共有12人，其中4人是主要角色，其他8位配角会穿插出现在整个故事中。四位主角能力各有不同，而他们的培养方式可由玩家自己决定。每位主角都有机会学习五种兵器以及五种法术，但是一定要经高人指点才能学艺成功，所以要想学会全部技能，一定得睁大眼睛仔细探索伊卡斯特大陆上的每个角落！

黑鹰传奇



游戏类型	角色扮演
出品公司	几爪鱼
上市代理	百事[illegible]
系统要求	P166/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥38

这是中文武侠角色扮演游戏《杀气冲天》的姊妹篇，其最大的特点就是，制作者这回在故事中加入了相当大的解谜成份。月黑风高，一袭黑衣，一顶斗笠，一柄快剑。神秘的身世，离奇的遭遇，淋漓的搏杀，无奈的离别。玩家将邂逅性格迥异、风韵不同的四位美女。野心与阴谋，血缘和道义，生与死，爱和恨，情与仇，剪不断，理还乱，一幕幕人间的悲喜剧将陆续上演。阴森古墓、盗匪出没，毒虫横行，茫茫黑夜，暗藏杀机，步步惊心。通过改良的人工智能，将使玩家面对更大的挑战，刀来剑往，暗器齐发，或单挑，或群殴，尽显你武林高手的英雄本色吧。

大唐三藏



游戏类型	[illegible]
出品公司	[illegible]
上市代理	[illegible]
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

这款游戏以《西游记》的故事为背景，诙谐有趣，忠于原著，但又不过分拘泥于原著。

游戏讲述的是金蝉子——魔教教主之子、佛祖的弟子，由于体内魔性复发，被佛祖投向人间，以让其重修正果。在人间，金蝉子转世为唐三藏，游戏也就是从唐三藏的出世开始的。故事以唐三藏为使母亲的亡魂得到超度，西去佛教圣地天竺大雷音寺，求取大乘佛法中的《法》、《论》、《经》三藏真经为主线，一路穷山恶水，妖魔当道，唐三藏需要历尽千辛万苦才能终成正果。游戏采用了单线程架构，剧情丰富，设有中国篇、宝象国篇、乌鸡国篇、车迟国篇、女儿国篇、祭宝国篇、朱紫国篇、比丘国篇、钦法国篇、天竺国篇等主线故事，众所周知的一些章节，如高老庄、通天河、火焰山等也都穿插在剧情中。

上市烽火

亚特兰蒂斯 II



游戏类型 [illegible]/解谜
出品公司 Cryo
上市代理 世纪[illegible]
系统要求 P200/32MB
游戏容量 4 CD
参考价格 ¥68

继上一代《失落的传说》推出两年之久后，《亚特兰蒂斯II》终于正式面市了。相比前作而言，这款续作有了重大的改变，最重要一点就是由原来的单线程变成了非线性进程。《亚特兰蒂斯II》中总共包括18个谜题，比一代多了8了；人物增加到60个，且都由3D建模而成。

在游戏中，玩家将扮演一代中那个挽救了世界的英雄Seth的后裔，故事发生在一代结束后数千年。玩家扮演的角色将在五个地区内接受严峻的考验，一路上会遇到许多陷阱和怪物，亚特兰蒂斯的文明能否延续下去，就全靠玩家的勇气和智慧了。

马铃薯大兵

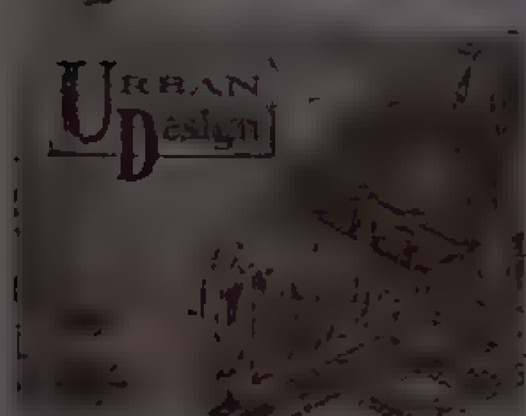


游戏类型 益智
出品公司 MSpace
上市代理 天下华彩
系统要求 P166/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥29.9

可爱的人物造型是这款游戏里最讨人喜欢的东西。一个圆滚滚的土豆竟然要跑出来拯救世界，太自以为是了吧。不过随着游戏的进行，玩家就可以看到我们勇敢的土豆大兵一会成了西部警长，一会参军做了特种兵，一会又化身为神秘的土豆特工，最后甚至被改造成了"机械战警"，果然是神通广大的土豆。

游戏中有很多任务，自然也会提供各种新奇的装备，其有趣的战斗方式也是吸引玩家的卖点之一；在画面表现上也不错，亮丽的3D图像完全是即时绘制，在加速卡的支持下还可以实现雾化效果；支持网络对战，通过局域网可以实现四人连网。总的来说，这是一款相当轻松、幽默的游戏。

都市计划



游戏类型 [illegible]
出品公司 [illegible]科技
上市代理 天下华彩
系统要求 P166/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥39.9

华彩软件推出的这款《都市计划》的玩法和《模拟城市》类似。在游戏中，玩家将扮演城市建设的总设计师，要尽自己的能力对城市进行合理的管理和规划，包括最基本的区域发展规划、交通枢纽问题、安全市政设施以及财政问题等。游戏有许多创新之处，如立体的交通系统、建筑物编辑器、机场及航运、气候变化等，都大大提高了游戏的可玩性。此外，游戏的画面也很不错，建筑物的特点也比较有中国特色，城市的繁华在游戏中得到了真实的再现。

爱的记忆·我心中的名字



游戏类型 养成
出品公司 韩国 CDPA
上市代理 [illegible]合互动
系统要求 P200/32MB
游戏容量 2 CD
参考价格 豪华版¥69 [illegible]

同一个世界，同一个时空，一位少女的回忆，会让众多的玩家再次心动，这就是这款可以媲美《心跳回忆》的韩国恋爱游戏《爱的记忆·我心中的名字》。有没有尝试过同时对三个不同身世、不同性格的女孩儿进行追求？有没有尝试过每一次开始游戏都会有不同的发现？这款游戏给了玩家极大的想象空间，女主角的性格、脾气都是随玩家的表现来决定，还不赶快施展浑身解术，去赢取漂亮MM的芳心？

秉承韩国游戏的一贯作风，这款游戏画面精美、人物设计细腻，加上多种多样的结局，不同的进行方式以及多达34首的优美乐曲，尤其适合喜欢养成类游戏的玩家。



游戏名称：starsiege Tribes 2
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Dynamix
上市日期：2000年底
期待程度：★★★★

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

自从1998年《星际围攻之部落》首次以《星际围攻》网络版的身份问世之后，便让那些酷爱3D射击和联合作战的玩家们彻底记住了它的名字。无数玩家不眠不休，为的就是能在庞大的装甲部队中挣一个好位置，与各位玩友密切配合，共同沐浴在枪林弹雨之中。而对《部落》的成功，其发行公司Sierra自然不会见好就收了（他们可是还没捞够呢），于是，他们继续与游戏的制作公司Dynamix签定了开发《部落II》的协议。

《星际围攻之部落II》将使用最新的图像引擎，使室外和室内的环境更加无懈可击；除此之外，游戏还新增了不少武器、车辆，以及一个新种族和前所未有的游戏模式。刚接触这款游戏的玩家，常常会对这种具有挑战性的东西敬而远之，他们没有足够的战斗经验，因此无法真正的了解游戏的内核。对此，游戏专门提供了一套教学模式，以便初学者了解和学习在线游戏的各项内容。其中最具特色的就是单人训练战役，玩家的同伴和对手都由电脑扮演，它会教授玩家如何加入战斗，如何与队友合作以及如何使用策略。

《部落II》中，不仅保留了一代原有的装甲与武器，还制作了许多新式武器，其中不乏威力巨大的远程攻击武器、短距离的连发机枪、可以越过山脉的流弹以及火箭炮。"部落"迷们的行囊，这次除了炸弹发射器外，还可以携带导航飞弹、定时地雷、手榴弹和定时炸药包。

在大多数3D射击游戏中，盔甲只是一种不起眼的附属品。然而在《部落II》中，选择何种盔甲将是决定胜利的关键。在夺旗战役中，选择轻型盔甲能够提高跑动的速度；而在防守战中，重型盔甲则会保护玩家不受敌人猛烈炮火的伤害。游戏的另外一个取胜关键是车辆的使用。每种车辆都有各自的优缺点，因此玩家必须根据实际情况合理运用它们，才能在最短的时间内完成任务。

《星际围攻之部落II》通过局域网和因特网可以同时支持50个玩家联网角逐。一旦进入游戏，玩家立刻会看到一个交互界面任你选择种族，或是根据不同的参数设定创建自己的种族。游戏配有一个语音即时通信系统，玩家可以随时通过它与队友联系。《部落II》的游戏模式包括：



争夺旗帜、持久战、攻守战、旗帜猎手以及死亡模式。争夺旗帜中不仅包括了一代中玩家耳熟能详的武器，还增加了连发机枪和流弹发射器等，为游戏增色不少。持久战是在一个指定的特殊地点上展开的竞争。在这种模式下，哪个玩家占领并守住这块地方的时间越长，哪个人的得分也就越高。在攻守对战的模式下，一方玩家扮演进攻方，另外一方扮演防守方，当进攻方完成任务之后，两方再互换一下角色；旗帜猎手则是《部落II》中最刺激的一个游戏模式，玩家可以选择单兵作战夺取所有对手的旗帜，也可以自行组队去夺旗帜，然后赶到指定位置，把夺得的旗帜变成自己的得分。

《星际围攻之部落II》的3D加速支持程序，在今年的E3大奖赛上以其逼真的画面和流畅的动作图像获得了好评。各种光影效果，包括雨、雪、雾、闪电、水、熔岩、沙漠和沼泽等等，都在尽力展示其真实的一面。更特别的是，当战士牺牲的时候，他的身边会有一圈光晕，灵魂随后飞上天堂。尽管游戏本身的画面直至音效都是一流的，但制作小组仍然建议玩家必须有奔腾II300以上的机器，才能享受到这一切。这不能不说是一个苛刻要求，但我们仍然期待着它的到来，相信届时这点小要求也就不会显得过分了。■



游戏名称:Fate of the Dragon

游戏类型:即时策略[ST]

制作公司:目标软件

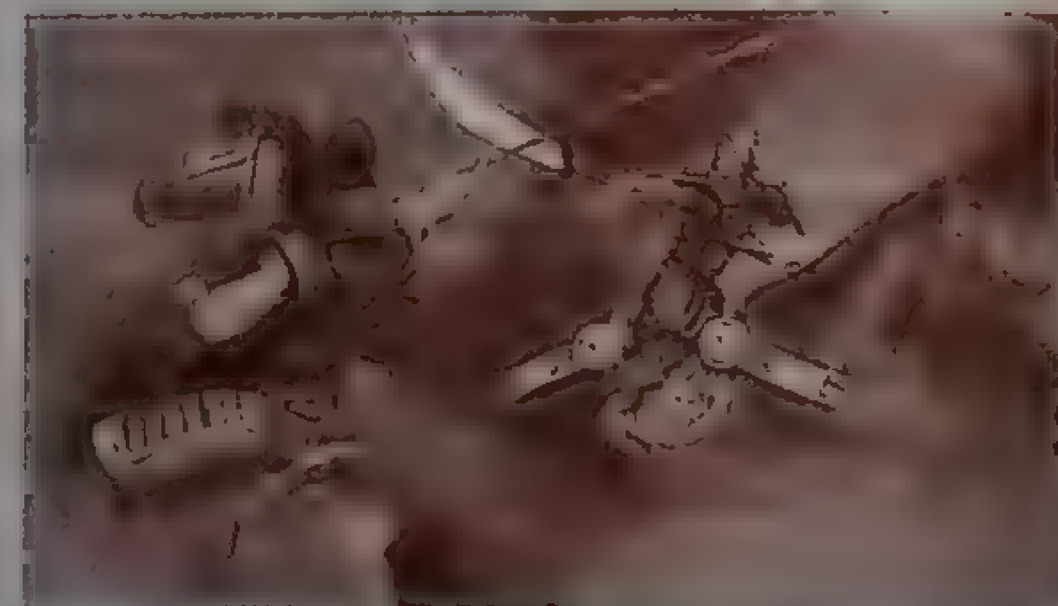
上市日期:2000年12月

期待程度:★★★★

整理·编辑/石子

在今年举行的E3大展上，众多欧美游戏开发商的行列里，第一次出现了国人的身影——由目标软件公司开发制作的即时策略游戏《傲世三国》，首次登场亮相。在众多国外精品云集的展会上，这款尚显稚嫩的游戏一出场便受到了众多游戏开发商和媒体的关注，毕竟这是首款接受E3大展洗礼的，代表着中国现今游戏制作水平的游戏，它的问世也使国产游戏制作业向全球电子娱乐产业迈出了坚实的一步。

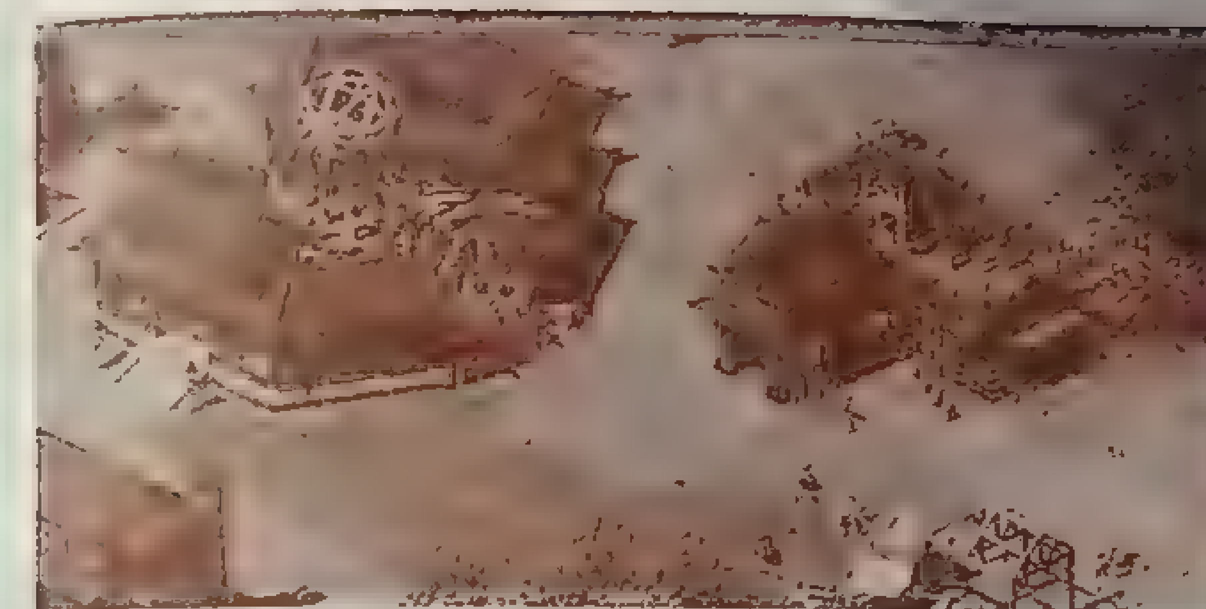
《傲世三国》的故事背景，完全取材于我国东汉末年(公元184－280年)的那段众人皆知的辉煌历史——曹操、刘备、孙权三分天下的年代。在这里，玩家除了亲历战场体验那一段段奇谋诡诈的传奇故事外，还将见到很多耳熟能详的历史人物。这对于广大喜爱三国故事的国内玩家来说，无疑充满了巨大的诱惑力。游戏提供了350多位生活在汉晋时期的历史人物（每人都配有详细的生平介绍），他们将以武将的身份在游戏中发挥重要的作用。



《傲世三国》的兵种设定非常细致，在武将、军士、民夫和鬼魂这四大阵营中，还细分出多个不同的官职。其中，武将分为文官、术士和武官，负责内政管理和统兵作战等工作；军士则是游戏最基本的作战人员，包括：刀兵、枪兵及弓箭兵；民夫是重要的人力资源，他们的工作是收集资源、生产军需品、建造和维修设施、押送粮草；那些在战场上阵亡的将士，可以由术士施法术召唤出具有攻击性的鬼魂，辅助作战。

游戏融入了广义RPG的概念，在被君主录用之前，武将们都是处于“在野”状态，分散在各个城市的客栈中。一旦玩家录用了该武将，便可以通过积累经验让其升级，从而掌握更多种的统帅技能，增强其手下军士作战的能力。因此，在游戏中，雇佣的武将越多，获胜的几率也就越大。不过，录用武将之后需要根据其等级封赏相应的官职，高等级武将如果长期得不到封赏，其忠诚度便会下降，甚至可能在战场上被劝降。军士的态度相对好些，但是也有训练度的要求，训练度低的军士战斗力也很弱，因此要经常将他们送进兵营加以锻炼。兵营的功用除了训练外还可以转职，军士可以随时转职成具备初级作战能力的民夫，当然也可以极小的消耗再次训练成军士。

游戏提供了21种建筑，分为固定建筑、普通建筑、军事建筑和标记建筑4类。固定建筑无需修建也不能被彻底摧毁，主要有州府、牌楼、城门和县城等；普通建筑则包括民居、客栈、农场、寺庙、市场等等，主要用于生产和经营；军事建筑除了兵营，还有行营、马厩、兵器坊、造船厂等；而标记建筑则是城市的关隘，无需修建也不可摧毁。





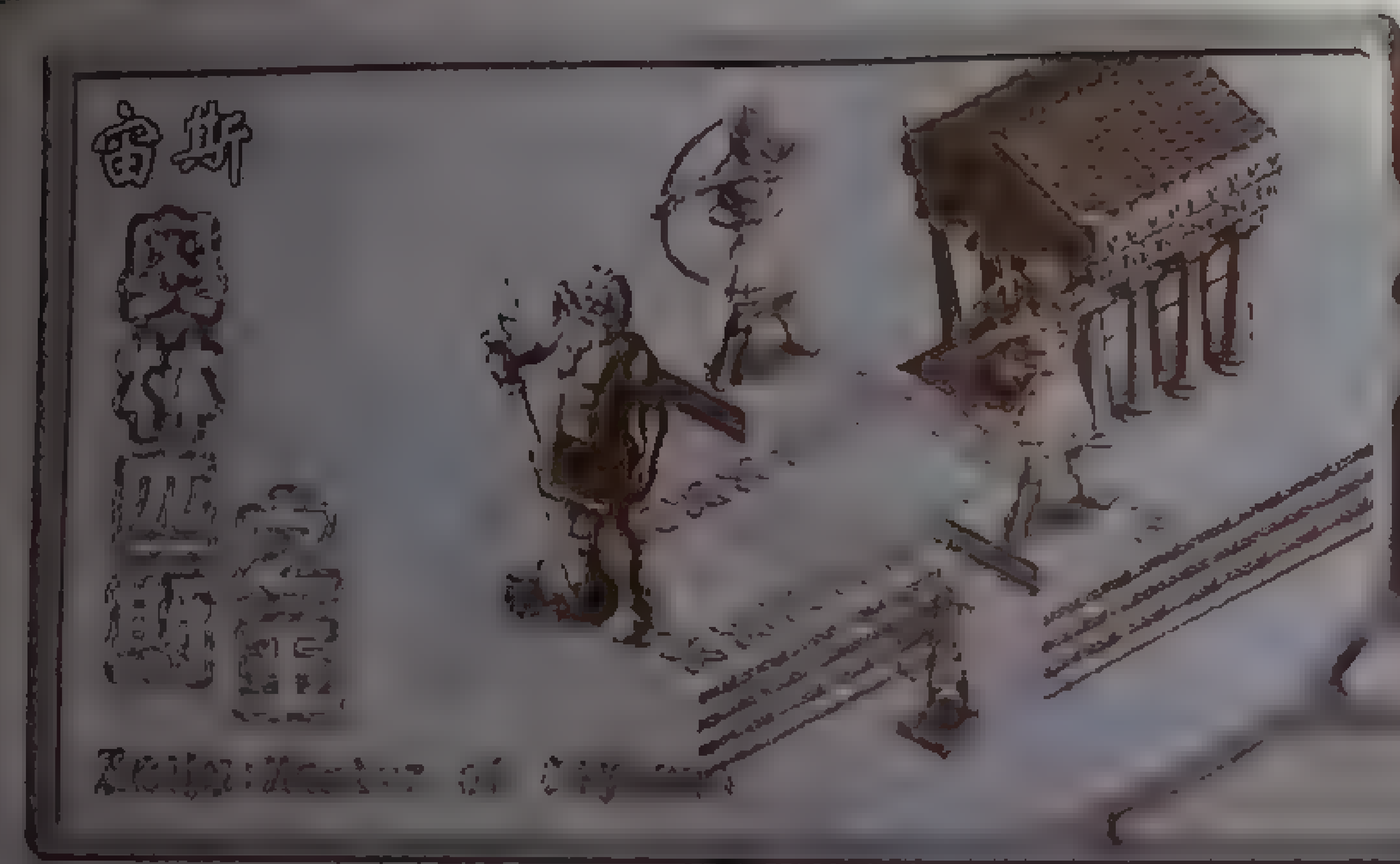
《傲世三国》的游戏要素分为内政和外交两方面。除了生产和招募人员之外，内政方面还要进行科技研究和祭祀活动。为了增加游戏的可玩性，制作组特意放置了一些经营的成分在里面，金钱的主要来源是城市的税金，玩家必须按照各城市的人口、经济状况和民心合理调整税率，过高和过低都会造成麻烦。民心、治安度、人口是相互制约的因素，民心和治安度的提高会增加人口，但是人口的增加又会降低治安度并影响民心。至于外交方面，则主要是贸易和联盟策略，与同类游戏非常相似，不再赘述。

游戏中的资源有原材料、副产品和黄金三大类，其中以原材料的用途最为广泛，谷物、生肉、木材、镔铁……可以用来建造房屋、加工食品、饲养牲畜和生产军械。除了金钱是国家级资源，可以自由使用外，所有的资源均属于城市级物资，存放在仓库中，需要调配时，应使用民夫在城市之间运送。为了使游戏更具真实度和挑战性，制作组还在游戏中增加了士兵饱食度的设定，将古代战争中的粮草供应引进了游戏之中，开了即时策略游戏之先河。士兵在征战中，会因为饥饿而影响体力和战斗力，长期缺乏补给会导致训练度下降，而溃不成军。因此，除了靠农夫运送粮草外，长途跋涉的部队更要配备相应的辎重车，搭建行营以提供食物和休息之所。这种有趣的设定，也使那些精于兵法战术的玩家有了发挥的余地，那些兵书上的围困、阻截之道，终于可以派上用场了。



《傲世三国》中另一独特之处则是取消了步兵与骑兵的严格界定。步兵获得马匹就可以成为骑兵；骑兵下马就变成了步兵。游戏中的马匹没有敌我属性，玩家可以自己饲养，也可以从敌人那里抢夺，譬如杀死敌方骑兵或者拦截运粮的马夫。另外，游戏还首次真实地表现了中国古代的登城作战方式，攻城的玩家可以使用云梯搭建通路，指挥部队一波又一波地往对方城墙上冲；而守城的一方则可以在城墙上堵截敌人，拆毁云梯或搭弓放箭，你来我挡好不热闹。

耗时长达两年半的《傲世三国》，无论从游戏设定还是技术表现上，都颇为用心。游戏中的所有建筑、人物造型、兵种和兵器均参照史料按照真实比例设计制作，人物可以在建筑中出入、行走，形象栩栩如生。在多人游戏方面，《傲世三国》允许玩家通过局域网或模拟联机方式进行游戏。在局域网模式下，玩家可以选择不同的地图开始游戏；而在模拟联机模式下，则可以与一个以上的电脑展开对决。另外，在审视了游戏设定、美术制作及演示版之后，著名的游戏厂商Eidos与目标软件达成了《傲世三国》海外版的全球代理协议，这为我们始终处于低靡状态的国产游戏大争了一口气。相信，能被Eidos看中的游戏，是一定不会令玩家们失望的。■



游戏名称：Zeus: Master of Olympus

游戏类型：策略[ST]

制作公司：Impressions Games

上市时间：2000年11月

期待程度：★★★★☆

文/枫茗轩·今心　编辑/石子

自从Maxis推出“模拟城市”系列以来，模拟经营类游戏便如雨后春笋般开花结果，迅速在游戏市场之中占领了一席之地，得到了广大玩家的支持。《模拟城市》系列亦以其明快的现代建筑风格和经营理念，成为该类游戏中的绝对经典和众人效仿的目标。这种局面直到Sierra公司与Impressions公司合作推出了同类型但不同风格的模拟经营游戏——《恺撒大帝》系列之后，才有所改变。一连三集的《恺撒大帝》系列，以其独特的异国风情和华丽古老的建筑体系，吸引了无数玩家的目光。此后，Impressions又相继制作了《法老王》(Pharaoh)以及其资料片《埃及艳后》(Cleopatra)，也同样赢得了玩家的好评，从而使Sierra看到了该系列的种种优点，于是与Impressions再接再厉，继续制作推出了此系列的最新作——《宙斯：奥林匹斯之王》，将那些留连于强盛的罗马帝国和神秘的古埃及的玩家，带回到了人类艺术的起源地——古希腊。

从游戏的名称可以看出，《宙斯》并不象《法老王》和《恺撒大帝》那样，以建设现实的历史社会为目标，它为玩家定下的任务就是——创造神话般的完美都市。从整体风格上看，它依然保持了该系列的一贯特点——在各种地形地貌上修建城市，吸引越来越多的人来这里定居，持续发展直到达成所有目标——玩家必须时刻维护城市居民的良好生活环境和工作条件，为他们建造完备的供水系统、娱乐业、餐饮业、教育文化以及军事国防等基础设施。

表面上，这些都与以往的游戏类似，但是由于文化背景的差异，使得游戏的进行方式发生了改变，同时，各种建筑物的造型也都换成了独特的古希腊式风格，特别是教育文化和军事国防设施，更是洋溢着神话的色彩。

在《宙斯》中，宗教崇拜同样占据着特殊而重要的地位，但是却不象恺撒和法老王那样是由一个主宰者说了算的。



游戏中将出现多达12位的希腊神祇，他们是：宙斯及他的妻子赫拉、战神阿瑞斯、美神阿弗洛狄特、太阳神阿波罗、月亮与狩猎女神阿尔特弥斯、智慧女神雅典娜、海神波塞冬、冥王哈迪斯、匠神狄奥尼西奥斯、竞技神赫尔墨斯以及人见人爱的爱神丘比特。由于他们在希腊的经济、政治及军事上，起着相同重要的作用，因此，出于一种相互竞争的心态，这12位主神都急切地盼望能够成为玩家所管理的城市的守护神。为了说服玩家为他们建立纪念碑和庙宇，他们甚至会经常以人类的形态出现在玩家的城市中，或巧言利诱——为城市的发展施加自己的独特影响力，或武力恐吓——在玩家的街道中使用各自的法术一较高下，制造不大不小的灾难以显示自己的力量。为了防备受到众神的诅咒，玩家必须寻找一位对你最有帮助的神来看护你的城市，例如选择战神阿瑞斯作为守护神，那么在他的庇护下，玩家的军队将获得更高的战斗力。当然，玩家对神的尊重与膜拜也不能仅仅停留在口头上，一旦玩家选择了城市的守护神，那么就必须大兴土木为其修建雄伟的神殿以充分满足他们的虚荣心。





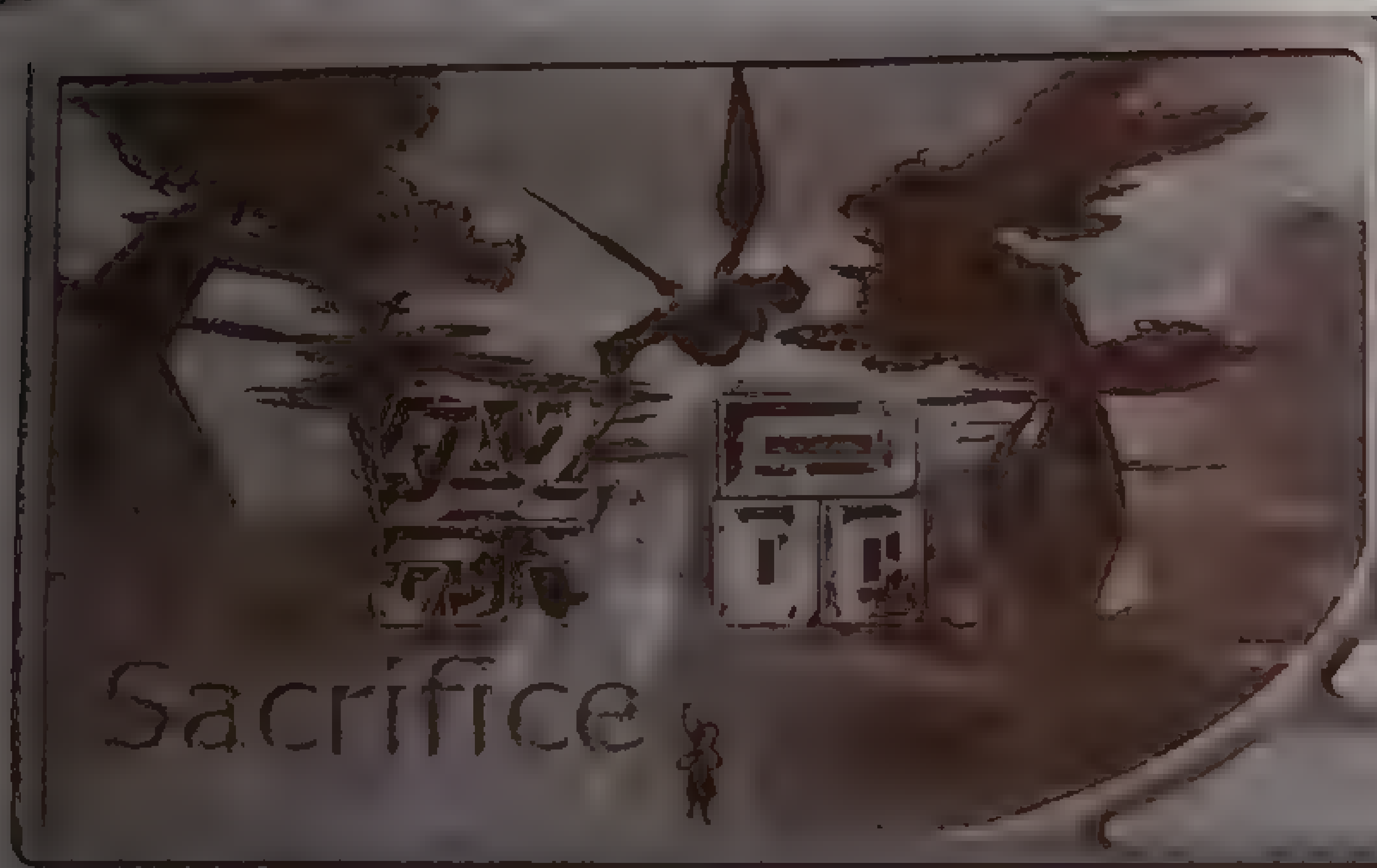
不过有得必有失，在希腊神话中诸神之间通常是矛盾重重、互不买帐的，甚至有些还是死对头，比如雅典娜和阿瑞斯就是一对冤家。因此，当玩家选择其中一位作城市的守护神之后，那么肯定就会得罪另一位，从而招致报复。游戏中，愤怒的神明通常会派遣一些凶猛的怪兽来侵袭骚扰玩家的城市，使得居民人心惶惶，而且更难办的是这些怪兽由于具有神灵的庇护使得玩家利用普通的武力根本无法将其制服，这样一来玩家就不得不期待英雄的出现。这里要奉劝大家千万不可信奉什么“重赏之下，必有勇夫”之类的陈词滥调，因为那样将永远无法找到真正的勇者，正确的方法应该是为英雄的出现制造必要条件——建造“英雄墙”，有了它玩家就可以随时掌握英雄的动向，并被不断地告知为吸引英雄的到来而必须满足的条件，只有满足这些条件，英雄才会在玩家最需要他的时候出现，并毫不犹豫地承担起斩妖除魔的重任。

虽然作为一款模拟经营游戏，在进行游戏的大部分时间里玩家的主要精力将放在城市的规划和经济建设上，但同时也不得不防备敌对势力可能发动的军事入侵，因此在城市初具规模以后，建立完备的军事国防设施就势在必行。而游戏《宙斯：奥林匹斯之王》在军事建筑上取消了过去传统的堡垒和兵营的设置，取而代之的是一种名为“精英屋”(Elite Housing)的建筑设施，有了它玩家就可以实现全民皆兵，也就是说在和平时期玩家的城市里无需保留任何常备军，而一旦战争爆发城市里的居民可以很快动员起来披挂上阵。



众所周知，作为四大文明古国之一，古希腊有着极其灿烂辉煌的文明史，曾经诞生过诸如亚里斯多德、阿基米德这样首屈一指的哲学家、科学家，同时古希腊还是奥林匹克运动会的发源地，因而在游戏中，玩家将会接触到大量的文化和体育设施，并合理规划和利用这些设施去提高城市居民的文化修养和体质，从而促进城市建设的均衡发展。哲学在古希腊文化中占据着极其重要的位置，因此提高居民的文化等级的最佳方法就是建造哲学院校，让那些满腹经纶的大学者在城市里四处传播哲学思想，营造出一种浓厚的学术氛围。同样，建造体育竞技设施，将会培养出身体素质超群的运动员参加各种古老的体育比赛项目，实现“更高，更快，更强”的奥运理想。

《宙斯》的游戏界面延用了前几代的风格，操作简单明了，玩过前几代的玩家很快就可以上手，新手也可以通过教学关卡熟悉游戏的内容。游戏的AI有了很大的改观，臣民都变聪明了，再也不会围着一条路兜圈子，工程人员会抄近路赶到事故现场，工人们不但会选择最近的线路到达目的地，在遇到阻碍的时候也会根据实际情况绕开。当然，敌人也更厉害了，进攻的路线将更加琢磨不定。■



游戏名称:Sacrifice

游戏类型:即时策略[ST]

制作公司:Shiny Entertainment

上市日期:2000 年 4 季度

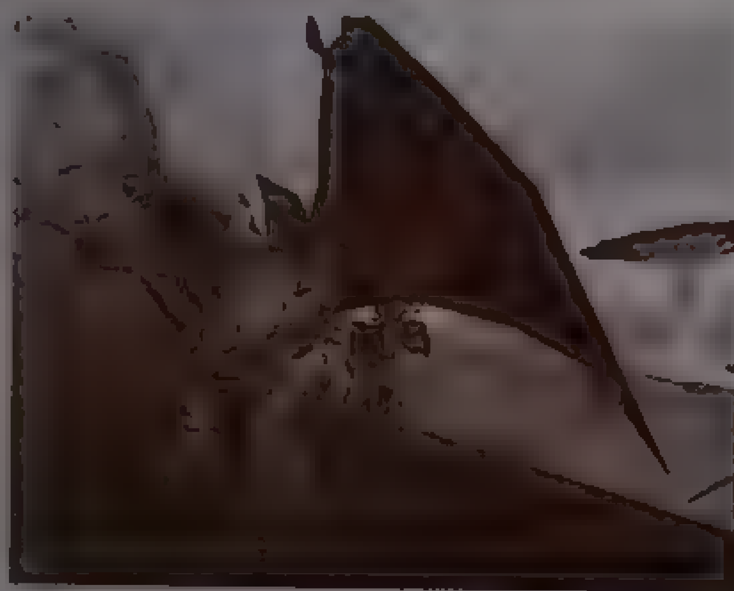
期待程度:★★★★☆

文/枫茗轩·今心　编辑/石子

在今年 5 月初举办的 E3 2000 展会上,老牌电脑游戏公司 Interplay 展出了两款堪称万众瞩目的“王牌”之作——大型角色扮演游戏《博德之门》的续作《博德之门Ⅱ:安姆的威胁》,以及本文所要介绍的 3D 即时策略游戏《祭品》(Sacrifice)。

众所周知，Interplay 是一家以制作 RPG 为主的游戏公司，其不少作品诸如《异尘余生》、《博德之门》、《异域惊魂曲》等早已是声名在外的经典之作了。这也使得 Interplay 公司在电脑游戏领域,有着举足轻重的影响力。而此次展出的《祭品》，虽然并非该公司最拿手的 RPG 产品，却也引起了传媒的广泛关注，可见其品质非同一般。(《祭品》的开发工作由 Interplay 旗下的 Shiny Entertainment 小组全权负责，前不久上市的动作游戏《弥赛亚》便是出自他们之手的)。

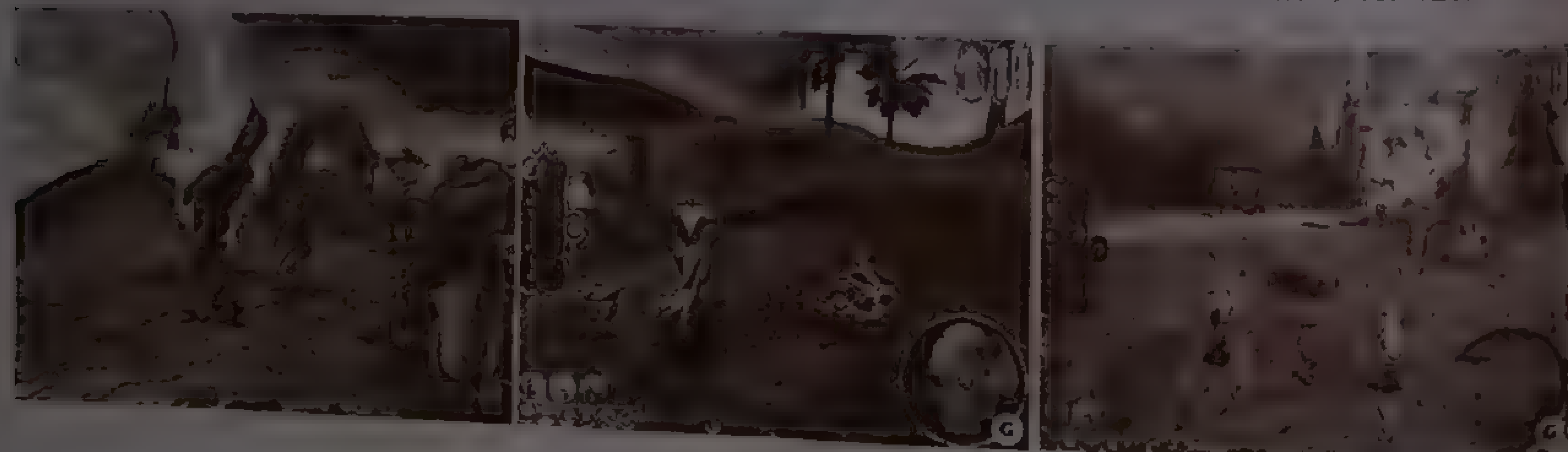
作为一款融合了动作游戏要素的即时策略游戏，在《祭品》中玩家所要扮演



的角色是一位能够召唤各种神兽和使用强力魔咒的巫师，他所生活的这片幻想世界被置于 5 位神明的共同统治之下，他们分别是：生命之神 Persephone、大地之神 James、空气之神 Stratos、火焰之神 Pyros 以及死亡之神 Charnel。在游戏的起始阶段，一场巨大的灾难降临到这个世界，而玩家所扮演的巫师就要接受一系列的任务来解开灾难发生之谜。

巫师所拥有的巨大力量来源于 5 位神明的赐予，但神明并不是慷慨到可以无偿赠送各种能力的。玩家必须想方设法取悦这些高高在上的神明，才能获得所需要的力量，但是，游戏中唯一能取悦神明的东西就是那些可以充当祭品的生物灵魂，它们也正是这款即时策略游戏的主要“资源”之一。为了能够召唤不同的神兽供自己指挥，玩家需要将一定的灵魂作为祭品摆放在相应的祭坛上，这样才能得偿所愿。游戏中的第二种“资源”是魔法(mana),依靠它巫师才能使用各种威力强大的招数，而魔法的来源则是分布在地图四周的魔法喷泉，玩家只要能够占领一定数量的喷泉就能够自动补充被消耗的魔法。

玩家的对手是那些拥有同样力量的巫师，打败他们的唯一办法就是夺取他们占领的祭坛和魔法喷泉，使他们丧失力量从而束手就擒。需要特别说明的是，游戏中玩家能够使用的魔法种类与玩家选择效力的神明有关，比如选择生命之



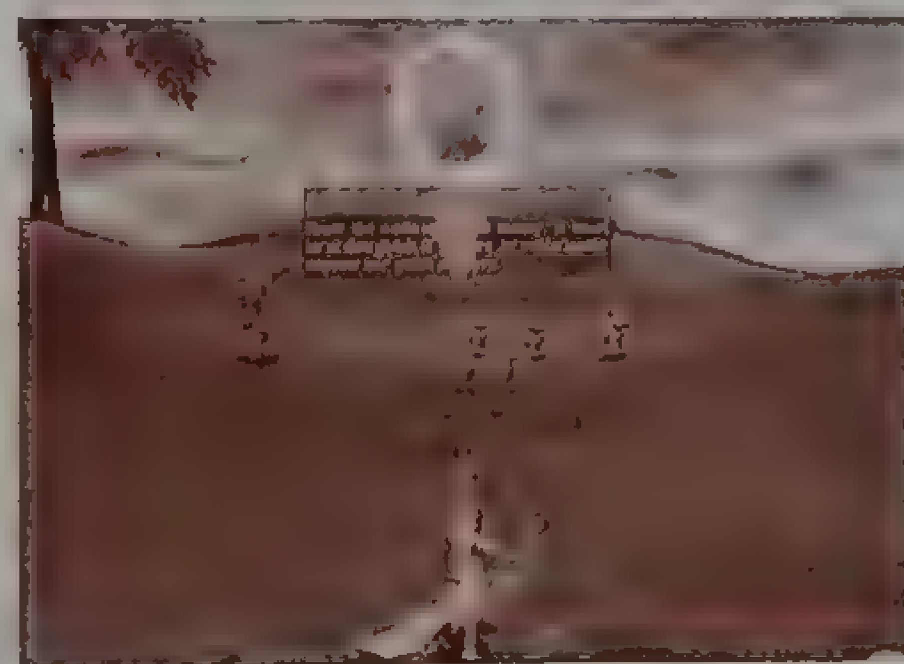






神 Persephone 作为自己效力的对象,那么就可以从他那里获得强力的回复系魔法；而选择死亡之神 Charnel 和火焰之神 Pyros 等人时，则可以使用威力惊人的攻击性法术。

从以上的介绍可以看出，《祭品》与过去传统的即时策略类游戏具有许多的共同点，但这并不代表游戏就没有它鲜明的个性。实际上,《祭品》与传统即时策略游戏的最大区别在于游戏视角的设定。以往的即时策略游戏，其视角多为俯瞰或第三人称 45 度斜视，并且会随着部队的移动而移动,但在《祭品》中,游戏的视角被固定在主角——巫师的身上，所有视角的转换将取决于巫师所站立的位置。也就是说,当主角站在地上或队伍里时，所看到的将是贴近战场的第一人称视角；而当巫师位于山顶或空中时,则将能够俯瞰整个战场全貌。按制作者的说法，这样做至少可以带来两个好处，其一是能够增添玩家对游戏的参与感和临场感，其二则有助于加强游戏中魔法使用时的视觉效果，尤其是那些诸如火山喷发之类的高段魔法，其扑面而来的视觉效果将更为惊人。虽然制作者的这番描述多少有点抽象，但有一点是可以肯定的，那就是视角的变化绝对不会影响游戏的操作性，这对于一款即时策略游戏来说是至关重要的。为此制作者专门设计了直观的战斗指挥界面，玩家能够轻易地使用各种图形化指令控制

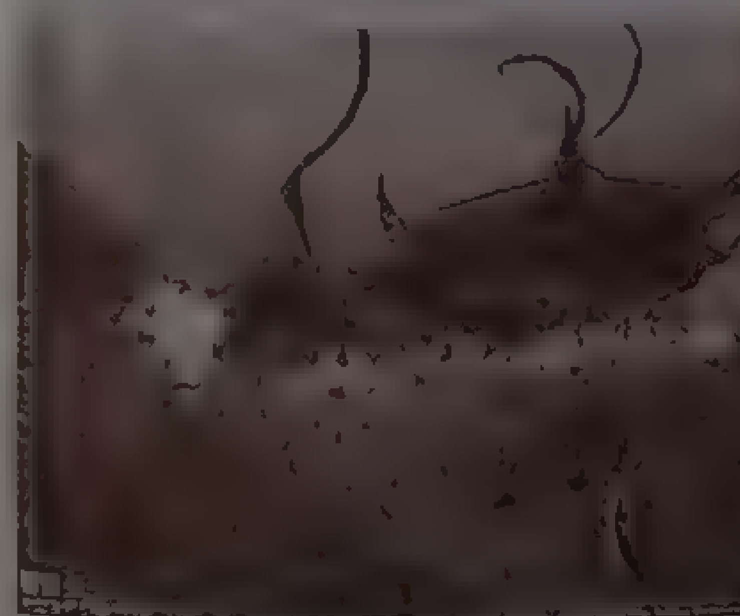


自己的部队按照自己的意图行动。

现在的电脑游戏越来越离不开优秀图象引擎的支持了,《祭品》也不例外。经过慎重考虑，制作组决定以动作游戏《弥赛亚》的图象引擎为基础，将其改进后用于《祭品》的图象制作。游戏中最能体现图象引擎强劲功能的地方，就是支持敌我双方多个战斗单位同时出现在电脑屏幕上！看到这里也许有人会不屑一顾——具有类似特点的游戏并不少见，《幕府将军》就是其中出类拔萃的一款。但笔者要强调的是，《祭品》中的战斗兵种共有 50 种之多，这远非《幕府将军》中的区区 10 来个兵种可比的，因此能同时将这么多类型的兵种细节一一刻画出来也绝非易事，从这层意义上讲，《祭品》比起《幕府将军》是有过之而无不及。

关于多人游戏模式方面，目前还在完善阶段。制作组向玩家保证说，《祭品》将是一款具有完备的网络游戏功能的 3D 即时策略游戏！而更值得一提的是，刚刚在 9 月闭幕的 ECTS(欧洲电脑商贸展览会)上,《祭品》一举夺得了“最佳电脑游戏”大奖，令其制作公司 Shiny 着实风光了一把。

在笔者的印象里，好像除了《魔兽争霸》以外，以幻想神魔世界作为游戏背景的即时策略游戏鲜有成功者，《祭品》的即将问世无疑给电脑游戏玩家带来了一个新的期盼和选择，相信凭借 Interplay 公司的制作开发实力，新游戏能够取得不俗的成绩。■







暗黑之刃 Blade of Darkness



游戏名称：Blade of Darkness
游戏类型：冒险[AD]
制作公司：Rebel Act
上市日期：2001年
期待程度：★★★★

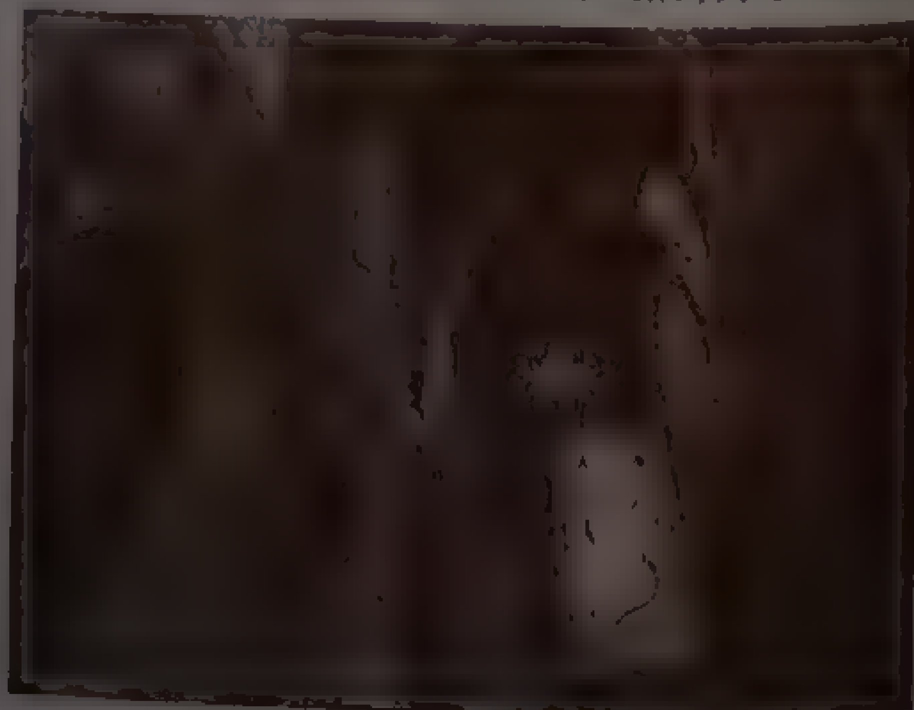
文/游园创意　编辑/石子

在1998年伦敦电子游戏展上，Gremlin公司首次公布了他们制作的3D动作冒险游戏《刀锋》的开发细节，并以其出色的画面表现和可玩性赢得了人们的赞赏和关注。然而，此后的Gremlin没能抵挡住多方的变革（被Behemoth Infogarry公司吞并），而使《刀锋》的开发计划就此搁置了下来。直到它被一家西班牙游戏制作公司Rebel Act所看中，决定继续它的开发工作，并将其更名为《暗黑之刃》。同时，Codemaster也与Rebel Act成功地签订了协议，成为该游戏的发行商。



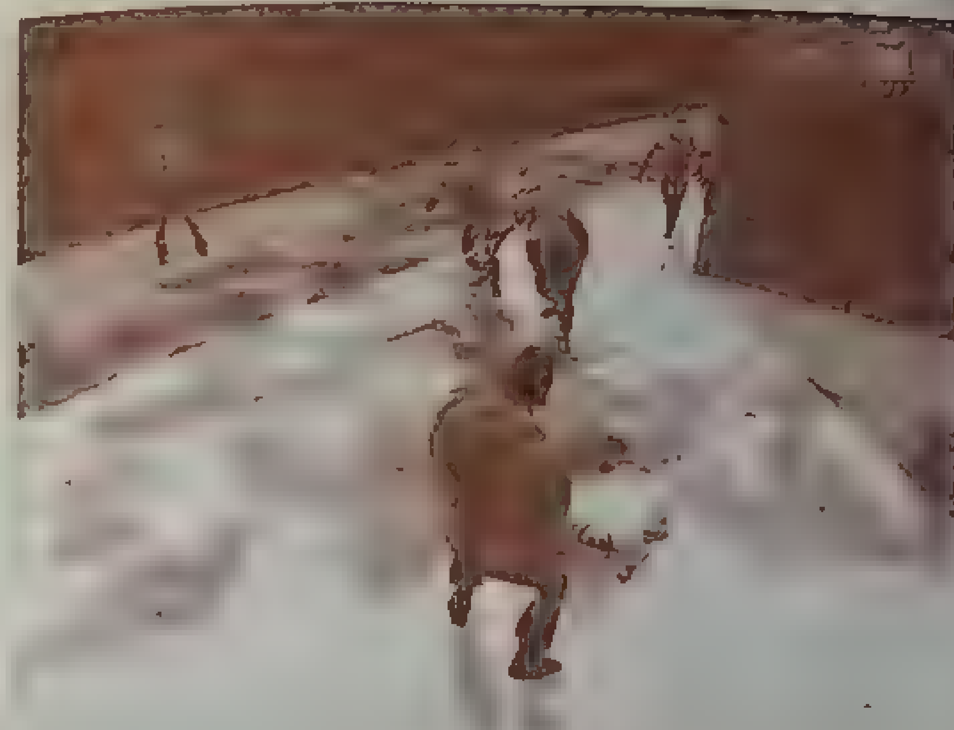
首先让我们回顾一下两年前的那款游戏。虽然两年的时间使游戏的制作水平有了很大提高，但若将其3D光影效果同现在的水平相比，也依然毫不逊色。在摇曳不定的火炬的映照下，各种诡异的影子投射在墙壁上，有的庞大、有的笨重、有的细长、有的小巧……就象许多的灵魂在呜咽哭泣。尤其是当玩家捡起地上的火把后，在飘摇不定的火光中，四周投下的影子随着光源不断的摇动，在幽暗的环境里显得分外的恐怖。

人物形象是游戏另一个值得夸耀的地方。不管是蹒跚而行的蛇神，还是低矮好斗的侏儒、险恶的骷髅武士等等，都因为有一张细致的皮肤纹理而显得生机盎然。如果再配上四周环境的衬托，这一点便更为突出了。游戏里还有庞大的阿芝台克寺庙、荒废的城市、潮湿的地窖、陡峭的墙壁……所有景色都刻画得格外清晰，没有丝毫模糊朦胧的现象。



不过，只靠优秀的图像而没有很好的可玩性，还是不能称之为成功之作。为此，Rebel Act经过2年的努力，把游戏引擎进行了进一步修改和优化，使它能够和游戏的图像天衣无缝地融合在一起。

《暗黑之刃》的故事背景颇有传奇色彩，在远古的一片大陆上，因为人类的堕落与凶残触怒了天神而招致厄运的降临——一条恐怖的巨龙降临人间肆意横行。此时，人类的战士手举屠龙宝剑与之展开了生死搏斗，最终双方都受了重伤，巨龙暂时逃回天庭疗伤，而战士却因伤重不治死去，屠龙宝剑也不知去向。据说，这把剑掉落在一个大城堡中，而要找到它，前提条件是必须用5把钥匙打开城堡的大门。许多年之后，为了对抗依然有威胁的巨龙，生存在大陆上的各种族——骑士、矮人、亚马逊、野蛮人——都派出了自己最好的战士出发去寻找开启大门的钥匙。但是，当5把钥匙都凑齐之后，人们却意外地发现，城堡已经被邪恶的巫师摧毁了。此刻，就轮到玩家出场了。



在游戏中，玩家可以选择4种角色中的一种，每种角色都有各自的优缺点，并有一定的特技和属性。比如说矮人族有粗壮的手臂，能手持臂斧作战，但移动却相当慢；亚马逊战士能够投掷长矛，并且会使用弓箭；野蛮人喜欢使用宽大的双手剑；而骑士则喜欢在战场上一手持剑一手持盾。

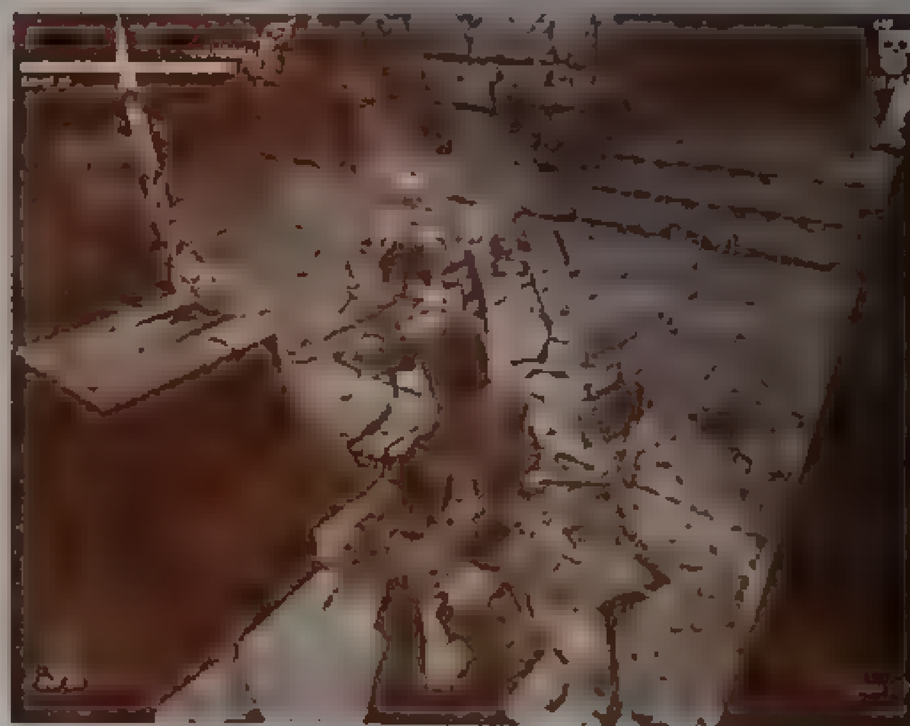
玩家的选择将影响游戏的情节，4种角色不仅在外表上差异很大，其所经历的事情和游戏的起始点也都是不一样的。例如：骑士是从逃离地牢开始的，他因为在一次保卫君主的战斗中失败而被囚禁在里面，当他逃出来之后，才发现他的国家早已被一群邪恶的势力占据；矮人则开始于返回城堡的途中，由于遭到了黑暗军队袭击，一路上到处都可以看到矮人族的尸体。

《暗黑之刃》的操作非常简单，前进、奔跑、进攻都继承了动作游戏的要领，同时也吸取了格斗游戏组合键的概念。主角在初期可以学会一些简单的跑跳动作，当把这些动作训练纯熟之后，便会进一步学习那些漂亮的组合拳脚，虽然它们在招式上令人眼花缭乱，但学起来却并不困难，只要熟练了基本动作就能自然而然地融会贯通了。为了让玩家在发动攻势时不会受到丝毫的阻碍，游戏选择以“自动瞄准”系统代替玩家手动的瞄准方式，让玩家可以轻松地施展绝技。混合移动和攻击取得的战术效果最好，这将减少主角所受到的伤害，不过，刚开始却不太容易做到，只有多多练习才能在跑动中找到施展组合拳脚的空间。另外，游戏还增加了角色扮演的成分，当消灭敌人获得的经验值积累到一定数量后就可以升级，以增加攻防能力和学习更上乘的组合拳法。

游戏中共有100多种武器供玩家挑选，不过有时玩家将两手空空地进入游戏，这就需要从敌人尸体上捡武器和装备来用，这些武器包括：剑、长矛、斧、棍等等。有的敌人被杀死后会掉出钥匙，玩家可以用它打开下一关的大门。

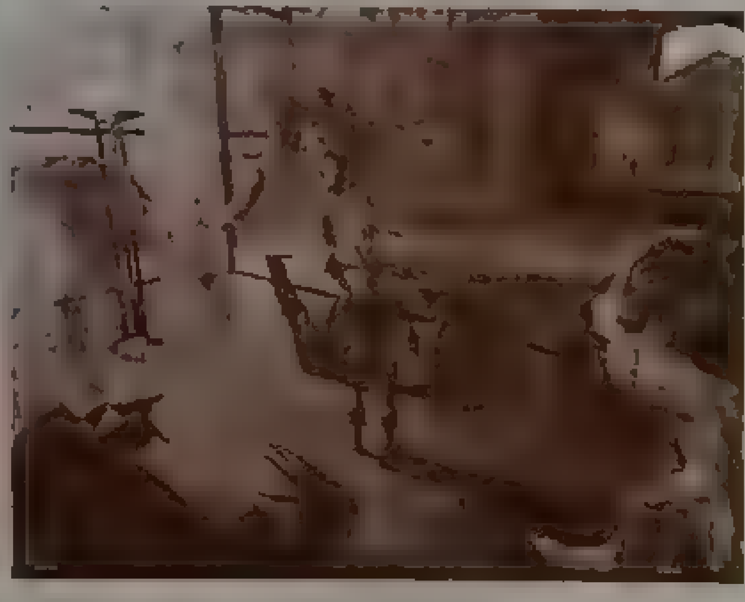
这款游戏唯一令人担心的地方就是其战斗画面因为过于残酷和血腥，很容易引起各界的非议（也许又会有人站出来指责说：“游戏是暴力的温床”了）。比如用刀去劈敌人时，胳膊、腿、脚和头都可以被砍下来，并且从伤口里会喷出红葡萄酒一样的血水。相比之下，同类游戏《佣兵战场》就象一个刚学会走路的孩子，显得那么微不足道。

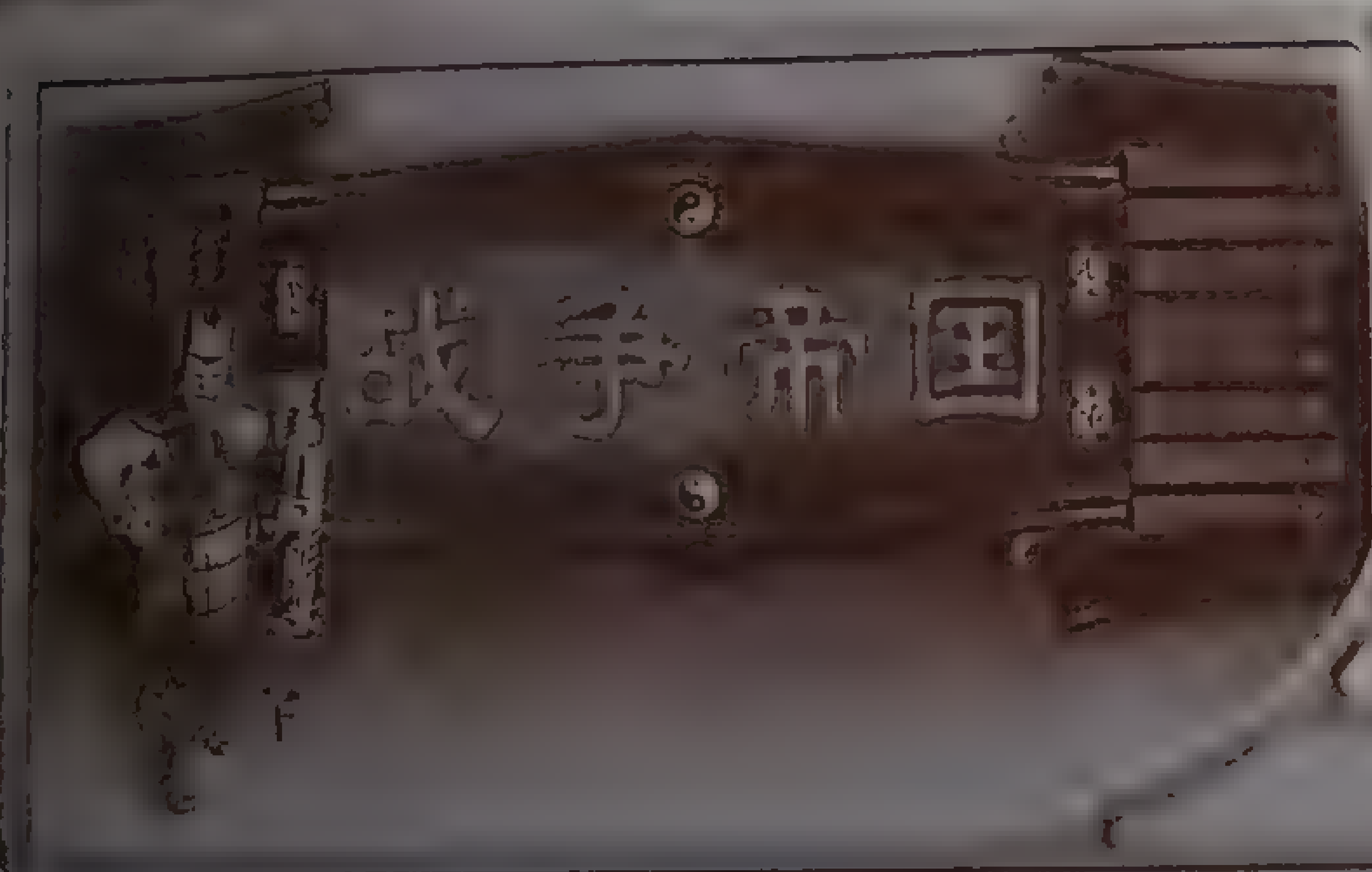
尽管游戏中的一些解谜成份没有同类冒险游戏多，但它多少可以缓解玩家在战斗中的紧张神经。在游戏中，你会碰到许多希奇古怪的陷阱，例如底部铺着锋利的长钉板的地洞、能突然喷出火焰的装饰品、在玩家转身时放射冷箭的石头机关以及巨大的旋转刀轮……这些东西都会在游戏中起作用，如果不幸落入陷阱，你就会看到肢体分裂、血浆飞溅的恐怖场面。



真希望这款游戏能够象《佣兵战场》那样，具有一个“暴力开关”（控制游戏血腥程度的设置），这样不但可以阻止那些缺乏分辨现实与虚幻能力的玩家误入歧途；也能够让那些渴望体验血与火、生与死的考验的玩家，在游戏中杀个痛快。■







游戏名称:Battle Realms
游戏类型:即时策略
制作公司:Crave Entertainment
上市日期:2001 年第二季度
期待程度:★★★★

文/流星雨·徐昱　编辑/石子

不知各位即时策略(real－time strategy，RTS)迷们有没有听说过即时经济(real－time economy，简称RTE)这个名词?相信，即使你没有听过，也一定玩过这类的游戏，只是你自己并不知道。Crave Entertainment的游戏主设计师德尔，对此是这样说的:“我认为，现今大多数的即时策略游戏，充其量只能称之为即时经济。因为目前大多数的即时策略靠的只是人数上的优势来赢得战斗的胜利，而大多数的科技升级、探索资源的策略，有75%－80%都是用来提高农民的生产效率的。现在，该是将即时战斗真正带回到战场上的时候了!”既然德尔这么说，那就意味着Crave一定会这么做。那么现在，就让我们来看看出自Crave之手的，他们称之为“真正的即时策略游戏”的《战争帝国》这款游戏吧。

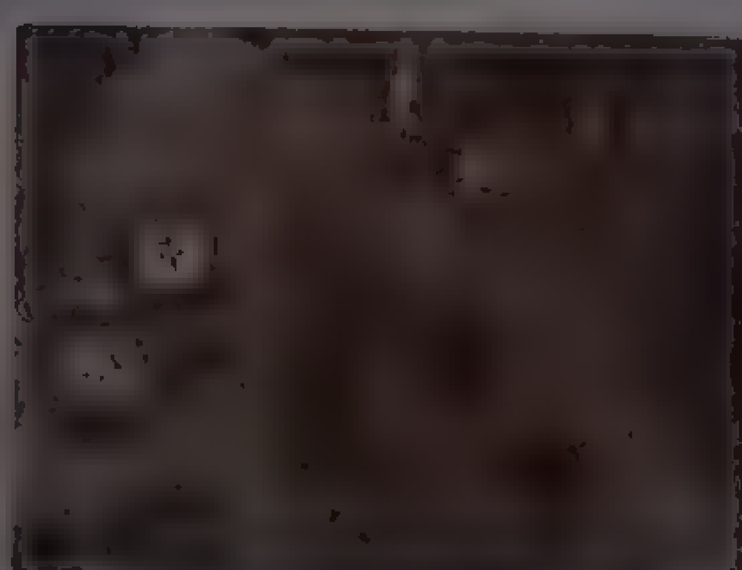


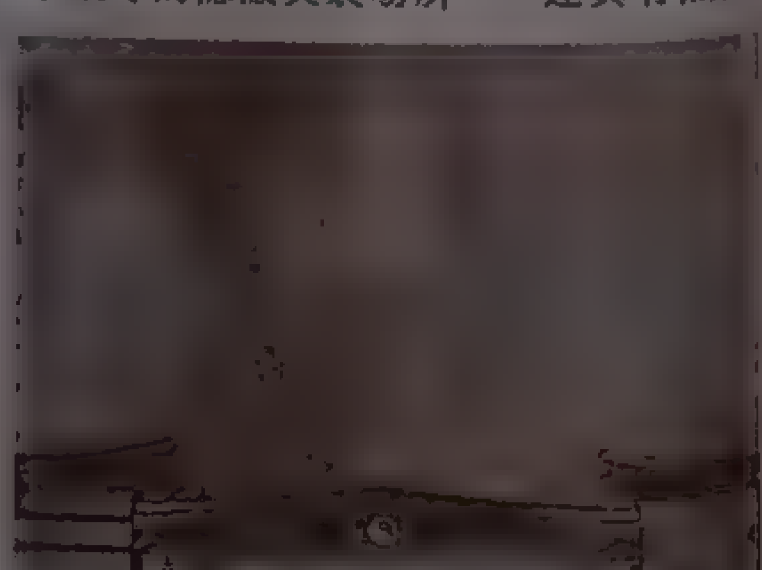
《战争帝国》的题材仍然是传统的战争主题，从游戏画面来看，这显然是一款以战国时代的日本为背景的游戏。无论是建筑、人物造型还是游戏界面，都让人联想起那个纷乱的时代以及那些大家耳熟能详的人物——丰臣秀吉、织田信长、德川家康……

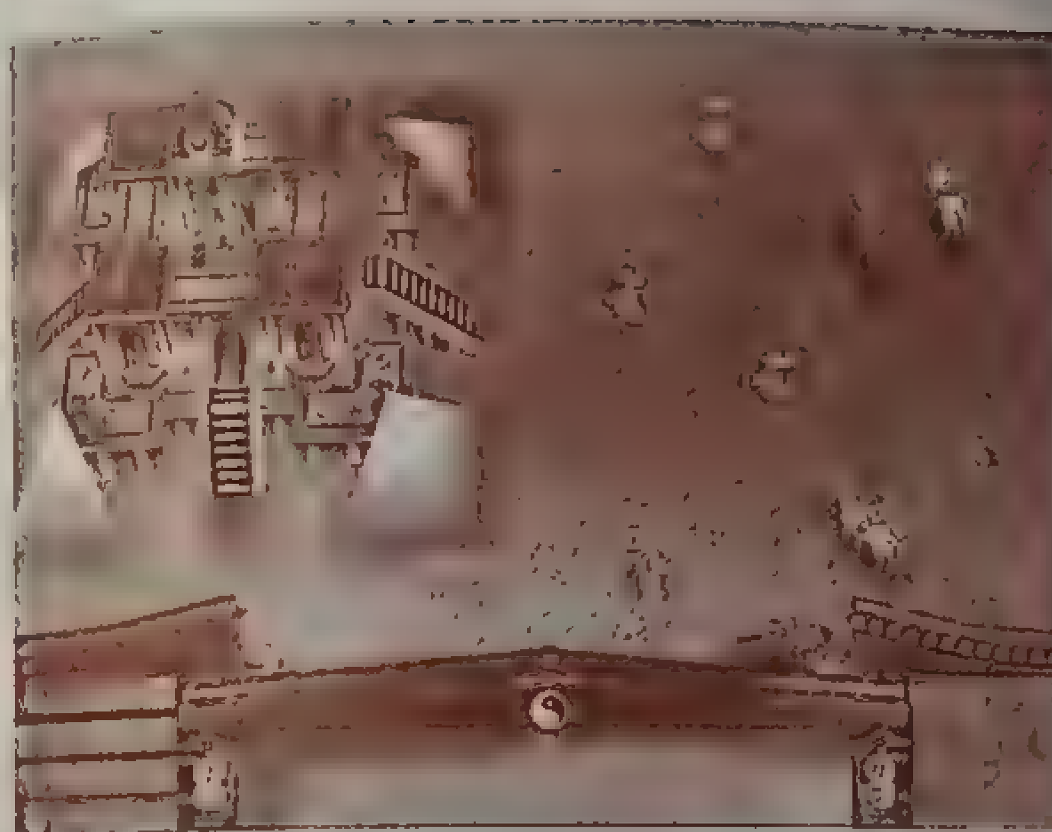
随着制作技术的不断革新，即时策略游戏的真实性也成为制作公司的侧重点。在2D时代，游戏中没有地域限制，雪地和丘陵的行军状况没有多大区别，毫无地形策略可言，有的只是50辆坦克对40辆战车的人海攻势。这种局面，到了可以使用3D技术实现地形变化的今天，终于被彻底改变了。高低起伏的山脉、郁郁葱葱的森林、雨雪过后泥泞的道路……除了直观外，还将影响着战斗的进行。占据人数上的优势取胜固然重要，但如何利用战场上的各种地形和战略优势分兵作战，也是需要考虑的事情。历来以少胜多的战役屡见不鲜，孙子兵法中利用地形的取胜之道将在《战争帝国》中被发挥得淋漓尽致。由此可见，如何激发每一位玩家的想象力和创造力，才是游戏最终的愿望，也是Crave始终不改的制作理念。

在《战争帝国》中，地形的影响是相当大的，河流和山脉都能在不同程度上影响部队的战斗力。其中最酷的要算森林了，它们不再是我们熟悉的那种称之为障碍物的东东了，玩家可以指挥部队穿越整片茂密的森林。同时，在森林中的视野也会因树木的阻挡而降低，因此，这里是游戏中最好的隐蔽突袭场所——还真有点儿丛林游击队的味道呢。



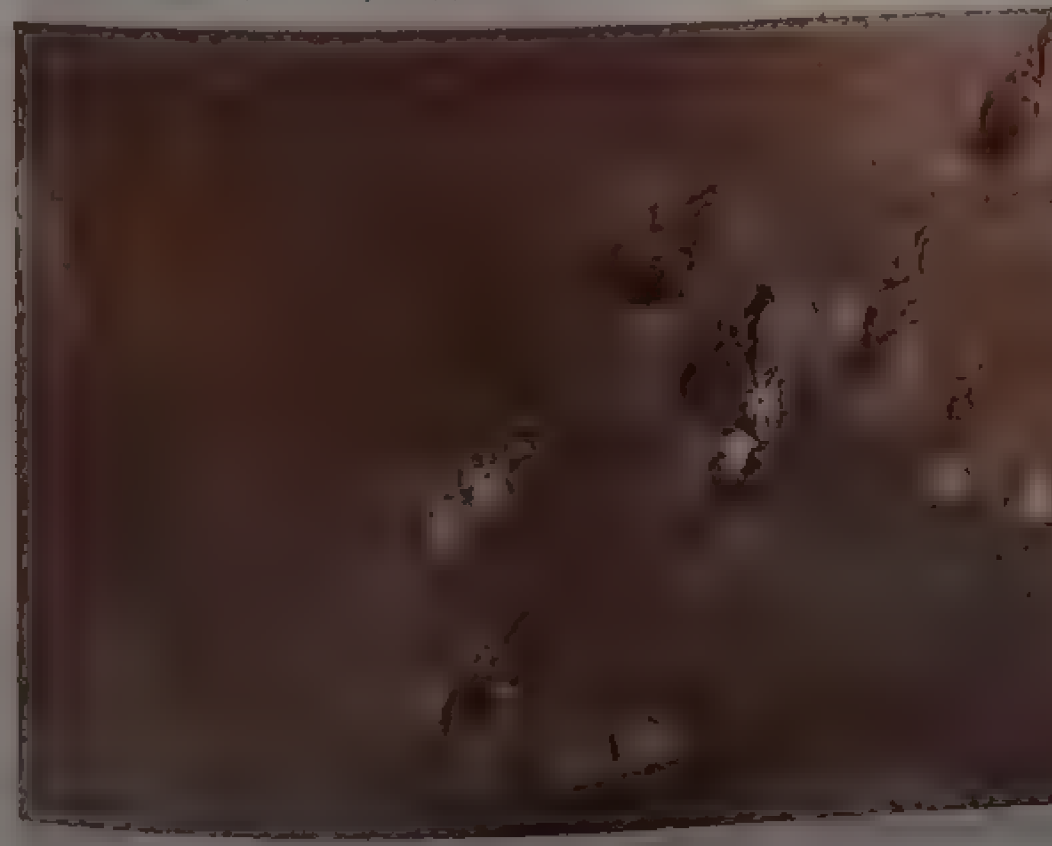






Crave使用了大量的森林、山地、丘陵、峡谷等地理环境对战斗单位的影响设定，并且竭力使它们成为即时战斗中首先需要考虑的因素，从而提高游戏的策略性，使战斗变得更加错综复杂。当然，制作组并不想出一本说明书以讲解各种地形地貌对战斗单位施加的影响，他们希望玩家能通过自己的分析判断掌握一套符合实际的战略战术。例如:当你第一次看到弓箭手在山顶上同时放出两支箭时，自然会明白山顶的高度将提高弓箭手的实力;而当你的部队隐藏在离敌人不远的森林里却不会被发现的时候，你就会知道障碍物将阻挡所有人的视线;当高地上的士兵与山谷中的敌人展开撕杀，而胜多败少时，你就会懂得如何排布你的军队了;当你爬上山头或钻进树林，你很快就会明白什么样的地形适合战斗……是的，一切都显得那么自然，不用刻意地指示，用你的眼睛和你的耳朵，你将了解所要知道的和必须知道的东西——一切尽在不言之中。

《战争帝国》中的另一项创新是道具的使用。正像我们在现实生活中所遇到的一样，每件道具都有各自不同的用途，但却不是唯一的。就拿最常用到的水来说吧，除了浇灌农田和饮用之外，还可以用来灭火。游戏中还有许多不同寻常的道具，如圆滚滚的大石块，除了从山坡上往下滚着攻击敌人外，也可以敲碎了当作弹弓的子弹打;马匹既有家养的也有野生的，除了当坐骑，其粪便还可以当作农作物的肥料。游戏中的马匹，都是独立存在的，若是某位骑士不幸阵亡而其坐骑还在，那么这匹马也可以被招回，成为下一位骑手的爱驹，当然，也可以被敌人偷走，加以利用。由此可见，只要充分发挥想象力，你将经历以前在即时策略游戏中无法领略的快乐感受，例如派一支小分队(由农民或步兵组成)隐藏在森林里，偷袭敌人的骑兵队，然后骑上马转身便跑，那将会给敌人造成很大的损失(失去坐骑的士兵与步兵无异)。当然，玩家也必须对士兵的能力有充分的了解。例如，长矛兵能够克马兵，但对付步兵和弓箭手就会吃力些。兵种相克的问题，在即时策略游戏中依然是值得重视的策略参考。



农民是游戏中必不可少的角色，因为许多战士的童年时代都是在乡村度过的，所以不能轻视他们。玩家所要做的就是决定这些农民的命运。这有点像蜜蜂王国的分工制度，玩家是“蜂王”指挥官，将决定“雄蜂”农民是当“工蜂”——劳动力量，还是培养下一代——转职。农民可以升级为弓箭手和步兵，甚至最后升级为骑士。游戏中有炼金房供农民们转职或改变工作，但需要注意的是，一个初出茅庐的农民转职后最多只能做个化学配剂师，而只有经过不断的磨练，才能升级为长矛兵、步兵、弓箭手和骑士。



正如德尔所说的那样，即时策略游戏中最有价值的东西就是玩家的头脑，如果有任何一款即时策略游戏偏离了这一原则，那它最终必将被人们所遗忘。要真正成为一个即时策略高手，首先要有一种随意变通的性格，然后充分发挥这种长处，再加上一款《战争帝国》这样高质量的真正意义上的即时策略游戏，那么，必将会磨练出一代新即时策略高手来。■



游戏名称:Battle of Britain

游戏类型:模拟[SI]

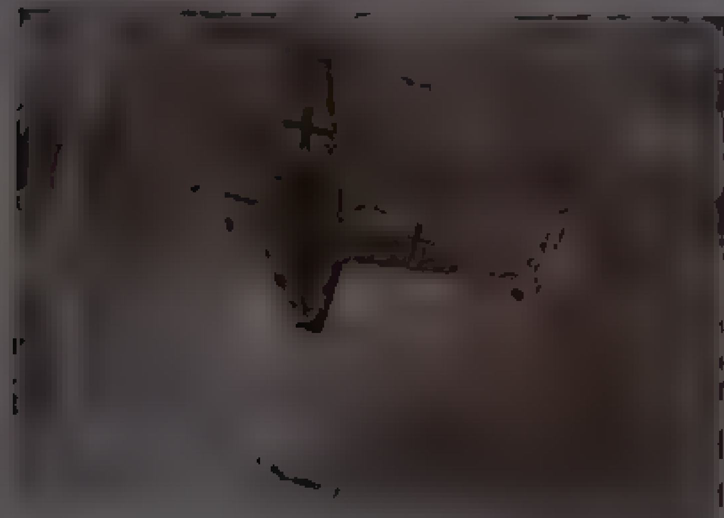
开发公司:Rowan Software

上市日期:2001 年 1 月

期待程度:★★★★

文/流星雨·徐昱　编辑/石子

1940 年的夏天，欧洲绝大多数国家都在纳粹的铁蹄之下，从挪威北部和奥地利南部到波兰东部及法国西部，德国法西斯吞噬了欧洲中心地带的大部分土地，并且准备向西亚和英国半岛进发。虽然希特勒的军队做好了横渡英吉利海峡的准备，但却遭到了著名的英国皇家空军(RAF)的顽强抵抗。虽然英国空军的实力和经验都不如格林元帅指挥的那支德国空军强，但是他们誓死保卫家园的坚强信

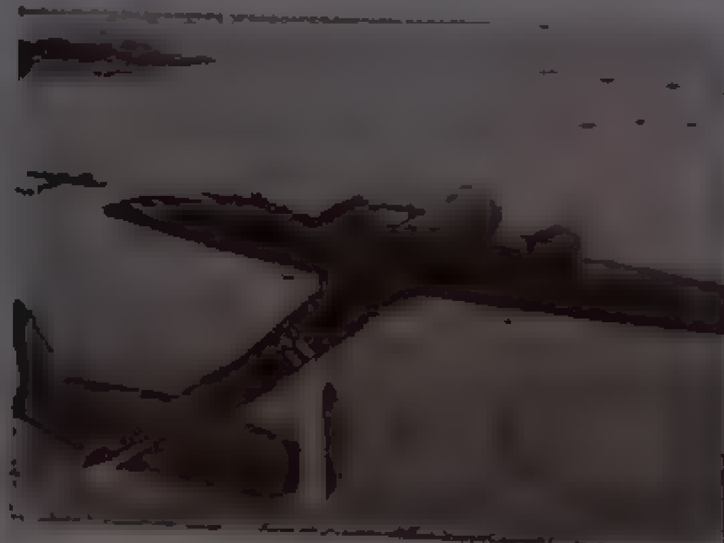


念和勇气却给人们留下了极深刻的印象。1940 年 7 月中旬，两支分属不同阵营的空中力量在英吉利海峡和英国南部乡村的上空展开激烈的交火，历史上称为“不列颠空战”。而这款出自 Rowan Software 之手的飞行模拟游戏《不列颠空战》，正是让我们重温那场经典战役的最佳途径。

Rowan Software 曾经出品过众多优秀的飞行模拟游戏，如《黎明巡弋》(Dawn Patrol)、《飞行军团》(Flying Corps)以及最



近备受好评的《米格走廊》(MiG Alley)。这个位于英国的游戏设计工作室，以善于利用修改过的游戏引擎著称，所以不出意外的话，《不列颠空战》将使用增强过的《米格走廊》的游戏引擎。但是如何将喷气战斗机的游戏引擎改成螺旋桨飞机的游戏引擎呢?《不列颠空战》的主要开发者 Riches 解释道：“尽管两套游戏使用了同样的游戏源代码，但《不列颠空战》的引擎与《米格走廊》的引擎完全不同。首先，游戏战役部分进行了大幅度的改进和修正，游戏的飞行模组更加出色。这个引擎描



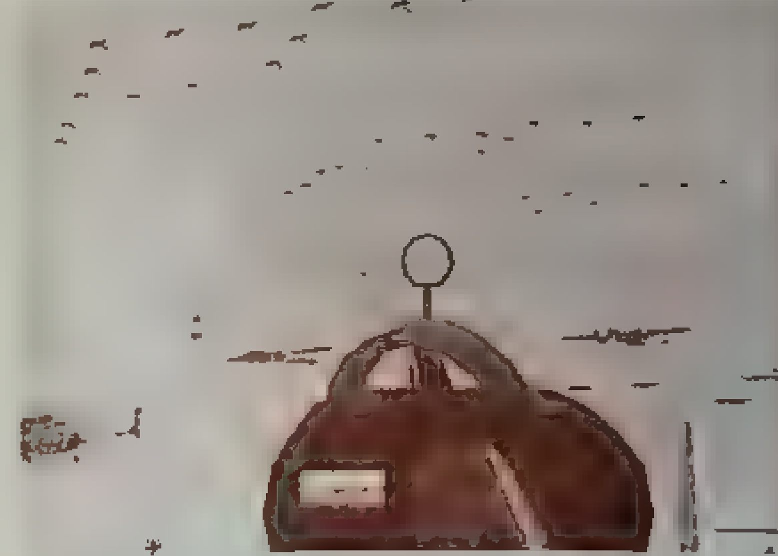
绘了飞机在飞行过程中的扭距、风速以及机身压力的效果，我们花费了大量的时间为每架飞机加上了这些飞行特性。例如：Spitfires 式和 Hurricane 1As 式，由于引擎的转速问题不能够进行“negative G”式俯冲。所以在某种程度上，《不列颠空战》将比《米格走廊》更真实，空中战斗也将更有趣！”

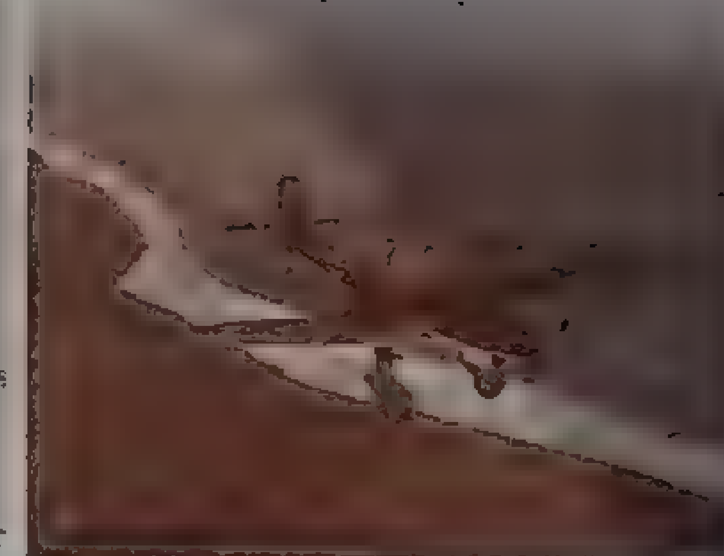
《不列颠空战》中将出现 7 种不同类型的战斗机，其中包括著名的 Ju－87/B2



斯图卡式俯冲轰炸机、Bf 109－E4 梅塞施米特式战斗机、双引擎 Bf 110－C4 战斗机、Supermarine Spitfire 1A 和 1B 以及 Hawker Hurricane 1A 和 1B。其他的不能驾驶的战斗机包括 Heinkel He－111－H3、Junkers 88－A1 和双引擎的中型轰炸机 Dornier Do－17－22。玩家不能驾驶双引擎轰炸机，但可以随机同行，担任轰炸机上机枪手的职责。

《不列颠空战》不仅为玩家提供了驾







驶二战中各种战斗机的机会，同时它还真实模拟了那场重大的战役，令玩家如同在观看一部有关二战空战的历史记录片。

“在我们遇到的问题中，最大的要算历史史实了。”Riches 谈论了有关空战及其相关历史的范围和深度。“例如，有可能在一次交战中有 1500 架以上的飞机出现，也就是说，我们将如何在游戏中展现英国皇家空军的 600 多架战斗机中途去拦截由 900 多架战斗机和轰炸机混合的德国空军的场面。”

《不列颠空战》展现了 1000 架飞机交战的宏大场面，玩家将可以随同由近千架飞机组成的庞大空中军团去袭击英国。在飞越英吉利海峡来到英国本土上空时，你会感到手掌出汗，胃部开始痉挛。你很快将可以明白 60 年前那些驾驶轰炸机去英国的德国空军将士所感受到的恐怖。你还可以看到那些笨拙的轰炸机编队穿过高射炮火交织的天空，随时都有飞机被这些防空火力所击中。一旦高射炮火平息了，便可以看到整群的战斗机聚集在上空，无情地把一架架幸存的轰炸机击落。《不列颠空战》可以说是第一个如此出色地描绘出真实空战场面的游戏。

《不列颠空战》的游戏模式包括众多的独立任务和组队的 8 人游戏模式。另外，它还拥有一个全面的战役模式。“战役游戏完全是动态的，里面的很多东西让我们感到骄傲，”Riches 说，“例如，如果你是德国纳粹的指挥官，那么你所破坏的英国设施将影响到英国皇家空军的

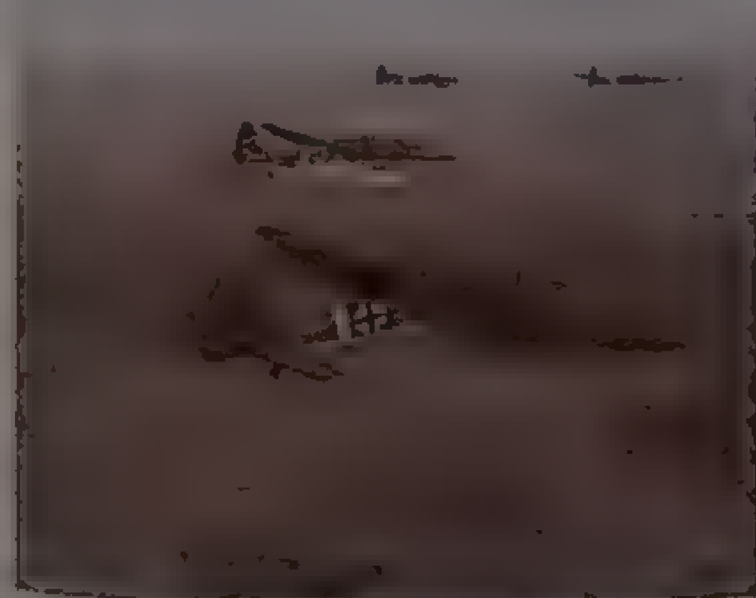


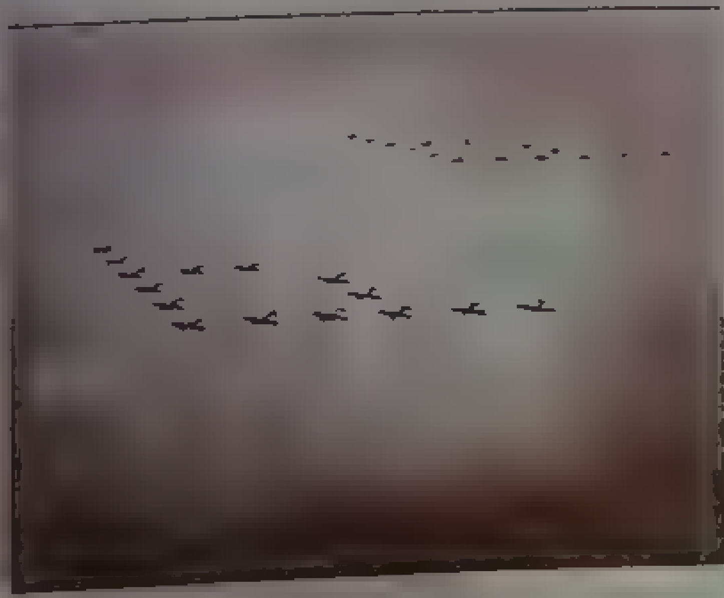
战斗力。对英国的那些工厂的破坏越厉害，英军装备的生产率就越低。如果摧毁了英国的防卫雷达站，他们就无法有效地提前截击德军的轰炸机”。从这点来说，玩家将对攻击或拦截作出正确的选择，同时将不得不合理利用他们的资源决定哪些问题应该首先解决。

当然，玩家也可以让电脑来安排整个战局的进行，在某些场合，电脑可以分担飞行军团中的某一部分的控制权。例如由电脑担当的领飞员，可以通过无线电与玩家进行交流，接受玩家发布的命令，带领机群到达指定位置。为了让那些对飞机操控不太了解的普通玩家，能在《不列颠空战》中不感到烦躁和不知所措，制作组特意在游戏中加入了难度选择和指挥飞机数量的设定，使游戏更加平易近人。

依照 Riches 的说法，制作组花了很长的时间对真实的战场进行模拟，游戏中大至地形地貌，小到英格兰的沉闷天气都力求真实。“我们研究了整个战役中的每一天，”Riches 说，“事实上，只要是玩家想看到的我们都希望能做到游戏中去。”无须多说，天气环境将影响非玩家驾驶员的飞行线路，大部分驾驶员都会选择对他们有利的飞行环境。

另外，《不列颠空战》还允许玩家在任务结束后回顾整个空战的全过程。“游戏中有一个重播选项，可以选择各种视角回顾飞行过程，我们比较喜欢的视角是‘机枪视角’。”Riches 解释道，“利用这个重播选项，玩家可以在任何时候观看先前的飞行画面。同时，在‘扳机视角’模式下，玩家还将看到自己使用武器时的情况。”■







阿瓦隆之战

游戏名称：Siege of Avalon
游戏类别：角色扮演[RP]
制作公司：Digital Tome
上市日期：2001 年
期待程度：★★★★

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

"阿瓦隆"的故事起源于一群卑贱的殖民者，这些被 Oriam 放逐的人组成了一个以畜牧为生的团体，散布在西伯利亚草原上。起先，这群流浪者的生活还算宁静和睦、不料从他们营地里升起的炊烟，却引起了古波斯光之神 Sha'ahoul 的注意。Sha'ahoul 是这块土地上的原住民——一个由人类和魔兽组成的土著部落的首领，由于他们从未接触过外界的文明，因此始终相信他们自己才是这片草原的拥有者。就这样，殖民者的炊烟使得 Sha'ahoul 前来村庄一探究竟。在 Sha'ahoul 的眼里，这些人的行为是亵渎神灵的，于是他召集了部落的人民，命令他们用暴力与火焰去清洗这个外来的村庄。战争开始，Sha'ahoul 势如破竹，马不停蹄地直逼外来居民的堡垒阿瓦隆。一到达这座号称不可攻克的城池，Sha'ahoul 就将阿瓦隆围得水泄不通。长时间的围攻使得城中的人都个个营养不良，军队士气受挫，厌战的情绪开始蔓延。此时，玩家作为该城的统领，必须为了自己城镇的命运，展开那充满希望与荣誉的伟大旅途。

目前，制作组只提供了《阿瓦隆之战》的一些原画设定和简要概括，具体的细节不是很多，不过，这已经足够我们了解这款游戏的了。

和《暗黑破坏神》相似，游戏中玩家的经验值提高后可获得升级的训练点数，并由玩家自由分配。玩家可以重点培养主角的某一项能力，或者逐渐的提高 3、4 项能力值，但是这种做法的代价都是相当昂贵的。某些重要的能力比如"力量"，有时需要先在上面投资几个训练点数，才可得到某种"特殊奖励"。例如，阿瓦隆的战士可能会倾向于学习"Combat Breathing"这种技能，这样在获得额外的 5 点生命值的同时，还可以得到提升康复速度的能力，而获得这些属性则需要 3 点训练点。同样的，对于侦察兵来说，"基本伪装"这项技能极其有用，当秘行术、限制力和感知力得到提高时，用 3 个训练点就可以得到这种能力。由此可见，学习如何合理分配训练点数，是游戏中非常重要的内容。

《阿瓦隆之战》的故事线是以章节的形式出现的，游戏共有 6 个章节。第 1 章仅仅用来介绍游戏背景及引出主角，而后面的 4 章则是对故事作大范围的扩充，直到第 6 章才将所有的一切做个了结。与当今的 RPG 有所不同的是，《阿瓦隆之战》的故事并非由具体的事件堆砌而成的。制作组在塑造他们的游戏世界时，可以说是煞费苦心。玩家几乎能够和所有接触到的 NPC 进行交谈，通过交谈了解到他们的背景、态度，甚至他们所有的想法。这也是了解某个区域存在着何种氛围的最佳途径。例如：在游戏的第一章中，玩家会发现农民们都在抱怨吃不饱饭、饿肚子，而另一些人则在担心自己到底能干些什么。对于这些情况，游戏中将会为玩家提供所见所闻的记录，以便日后查阅，同时，对某些重要的事件，也会给玩家提出某些意见和解释，这会使人有一种自始至终都在看小说的感觉。



有些人一定会认为，为了提高游戏速度，制作组会被迫牺牲画面的质量。事实证明，并非如此。游戏中一幅幅细腻而栩栩如生的画面，完全可以和市面上任何一款游戏相媲美，这也可能是最能吸引玩家购买的理由。被火与血沾污的城垛，被战火蹂躏的土地，以及同样失去活力的人民。无不显示出人们在这杂乱无章的世界中陷入绝望的情景。毫无疑问，如果你是一名 RPG 爱好者，就不要错过《阿瓦隆之战》。■

冲浪锦标赛

Championship Surfer

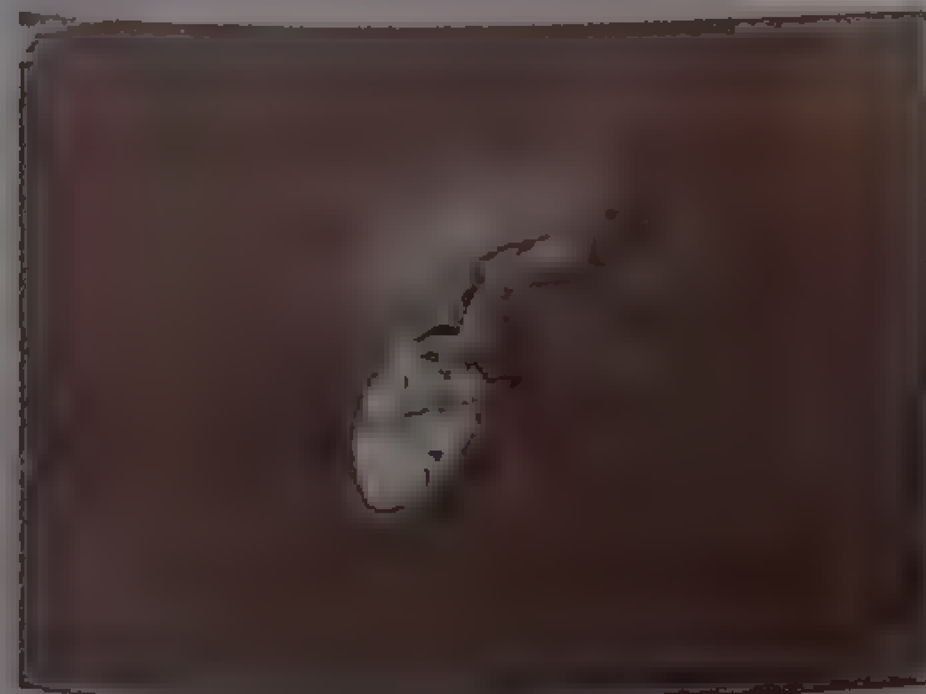


游戏名称：Championship Surfer
游戏类型：运动[SP]
制作公司：Mattel Interactive
上市日期：2000 年底
期待程度：★★★☆

文/游园创意　编辑/石子

在运动类的游戏中，相信"NFS"和"FIFA"系列这样的经典大作早已为运动爱好者津津乐道，而水上运动似乎很少被游戏界所关注。与其他体育项目不同，冲浪是只属于勇敢者的运动。与惊涛骇浪共舞，勇气、体能与技巧缺一不可，所以，当那些有着古铜色肌肤与健美体态的小伙子扛着冲浪板走过海滩的时候，总会吸引最多羡慕与赞叹的目光！如果你也曾梦想有一天成为他们中的一员，现在就加入到这个能够实现你的梦想，又不需要阳光沙滩，不需要艰苦的训练的游戏世界中来吧。在这里，汹涌的波涛随时为你而沸腾，你就是风浪中的绝顶高手，快来把蔚蓝的海水踏在脚下——《冲浪锦标赛》开始啦！

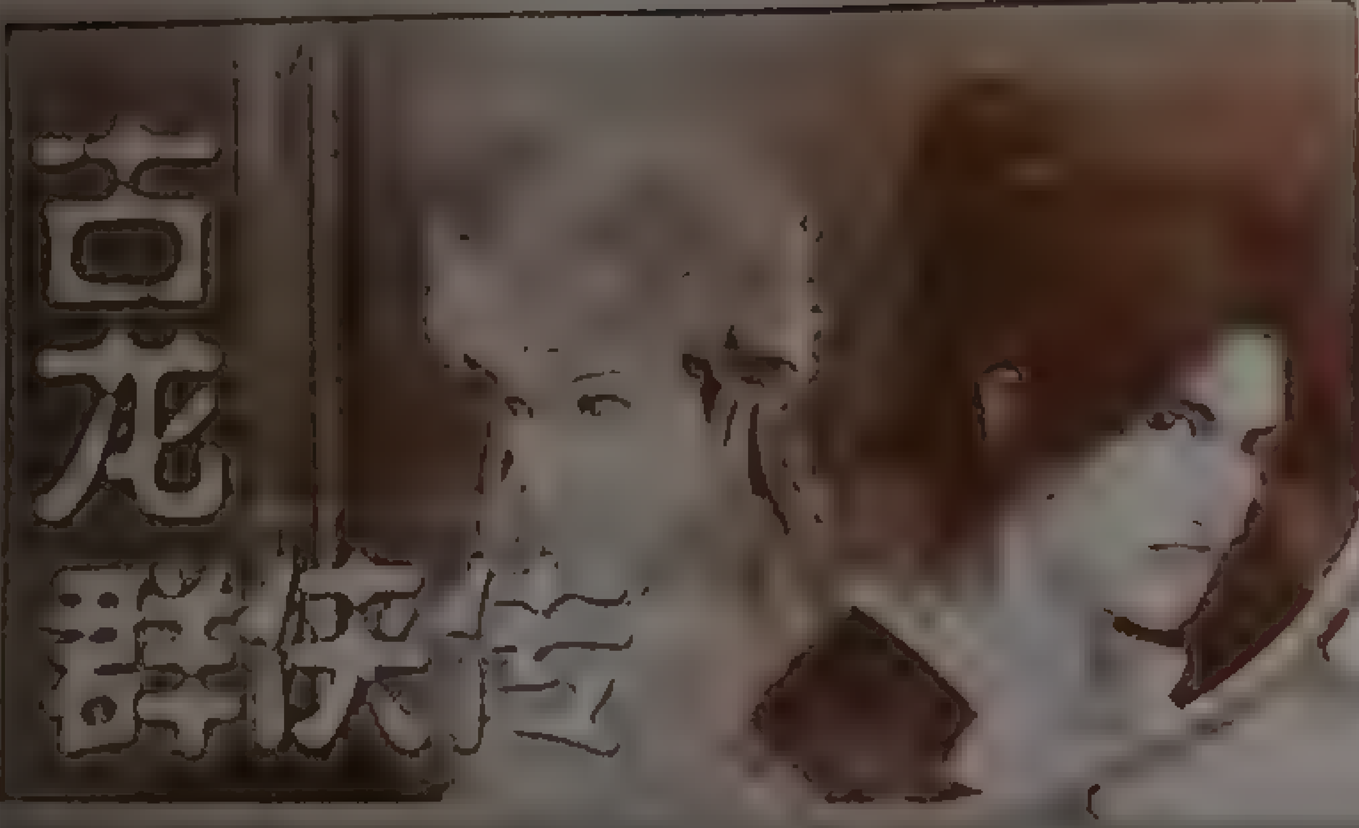
踩着浪头前进，在一轮又一轮的波浪中穿行，体验高高的浪头从头上砸下来的紧张刺激……就是这款游戏所要带给玩家的感受，也是它的目的所在。在这里，玩家完全可以向自己的体能极限挑战，那些在现实中做不到的高难度冲浪动作，在游戏中却易如反掌。尽管牛顿老先生的定律仍然成立，但是那并不妨碍玩家藉由海浪的推力冲上 3、4 米的高空。不要担心这么漂亮的动作无人喝彩，不要忘了，这里模拟的是真实的海滨，除了沙滩上的观众，还有海中的游泳者呢。在浪尖上翻跟头固然本领出众，可要能不碰到这些游客和障碍物，顺利地冲到海滩上那才叫高手呢。是否真能挥洒自如，那就要靠你的实战技术喽！



说到技巧，游戏中需要的技巧和现实中需要的技巧侧重点是不同的，就像不会开车也不会妨碍你玩 NFS 一样，在现实中不会冲浪也不妨碍玩家冲上一个高高的浪头。但顺浪头直冲而下，这才是游戏中的一个大的挑战。行进的速度来自于迅速地从浪尖滑向浪底，玩家需要前倾或是后仰以维持平衡并控制速度。屏幕右上方的一个状态条显示了当前的速度，保持目前的速度是至关重要的，突然的变速只能使你一头扎进海里，然后像只落汤鸡一样悻悻地钻出水面，这就引发了冲浪技巧问题。《冲浪锦标赛》中繁杂的冲浪技巧都是由 4 个基本的动作组成的：随波前行、逆着波浪的方向向上冲、相对波浪前进方向横向压水花和顺着波浪的方向向浪头冲。前两种动作可以使冲浪者快速改变行进方向，而最后一种动作则可以把冲浪者带向高空。游戏中的许多复杂动作多是由这四种动作组合而成的。平衡对冲浪来说是至关重要的，如果无法使冲浪板在水中处于一个正确的倾斜状态的话，即使冲浪者不会掉落于水中，也会因消耗的时间过长而失败。



和大多数游戏一样，《冲浪锦标赛》也提供了单人和多人两种游戏模式。单人游戏模式包括了训练、速度竞赛、花样比赛、自由冲浪等方式。多人游戏中，4 个冲浪者可以同时在同一个屏幕上比赛，这自然是热闹非凡了。更有甚者，比赛还可以同时容纳 8 名选手，这自然是需要把屏幕分成 8 块，每部分显示一个冲浪者，这样热闹的比赛，你不想参加吗？！■



游戏类型：角色扮演[RP]

发行公司：金智塔

上市日期：2000 年底

期待程度：★★★☆

文/金智塔　编辑/石子

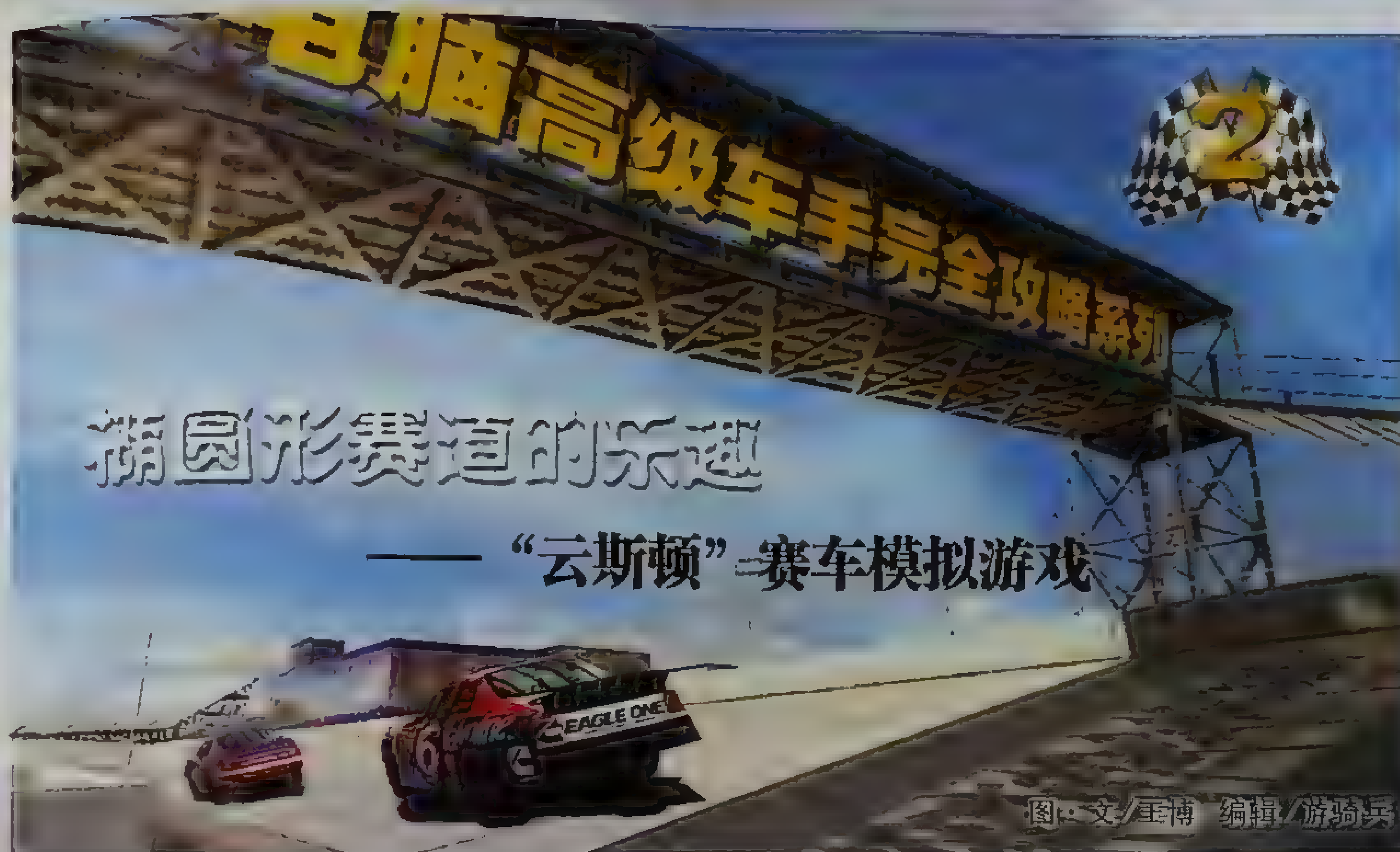
对于《古龙群侠传》，可能很多玩家都比较陌生，它是金智塔将在年底上市的一款大型武侠 RPG。红烛高照之日，新婚爱人却悔婚出走，狂饮归家，却见遍地血光，触目惊心，生身之父原来另有其人。隐藏了二十年的身世之谜从此昭世。为什么恋人要弃他而去？为什么养父家遭血洗？为什么生父二十年杳无消息？那二十年前的恩怨，那今世的密谋，浊世公子从此踏上江湖不归路，仰天长啸：我是谁？

游戏中角色、武功、武器装备都可以升级。角色每次升级除各项基本能力增强之外，还可获得额外的潜能点数。武功达到必须的熟练度后亦可升级，该武功的多项效果均会有所加强。角色对一种武功的熟练程度主要通过在战斗中多使用该武功，和将所得的潜能点分配于该武功之上来增加。除各角色自带的基本武功外，其它特殊武功是必须通过修习武功秘籍来学会的。主角可以使用各种类型的武器，并可以修习各种类型的武功秘籍，其余 NPC 只能使用固定的武器和修习与武器相对应的武功秘籍。武器每次升级则需要满足该武器升级所需的必须条件，主要有以下几点：特定的场所或人物，如某个武器店或某个打铁匠；规定的物品，如金钱和某些特殊的道具（寒铁、龙珠等）。经过改造的武器和装备将更有其实用价值，但并不是所有的武器和装备都适合改造，因为各种武器和装备的改造潜力是不同的。

游戏基本上仍属于传统类型的 RPG，但却有很多新颖的特点：自由开放的多线式剧情、多开端和多结局、丰富的任务系统、可选择的个性化的人物对话、跟踪剧情的闲人事件、拟真的世界架构等等。游戏的战斗系统也有即时的成分，不过这并不是表现的重点，在战斗上，游戏表现的重点是放在营造一种紧张的气氛，一种杀气（这一点很符合古龙的风格），放在如何冷静的运用招式，如何无招胜有招，如何在气势、策略上赢得胜利。总之，战斗设定上是更加重视技巧而不是鼠标点击速度的。



目前，游戏的开发已基本完成，测试工作正在紧张进行，测试版将在 11 月上旬左右推出。金智塔公司负责人表示：一直以来，他们都在为“真正为国人奉上一款精品”这个目标而不懈努力，《古龙群侠传》代表了金智塔的真正实力，凝结了金智塔的全部精华，就让我们拭目以待吧。■



或许人们对“云斯顿”这个品牌比对“云斯顿美国国家民用车大赛”更为了解。还记得街机厅里那个令人热血沸腾的《梦游美国》(Daytona USA)吗？还记得汤姆・克鲁斯主演的《雷霆壮志》(Days of Thunder)吗？它们都源自这项伟大的赛事。

云斯顿美国国家民用车大赛是一个怎样的汽车赛事？

这项赛事的英文名称为 NASCAR，创建于二战刚刚结束的 1948 年，至今已渡过了精彩而漫长的 52 年。美国的体育联盟历来不大愿意融入国际大循环，因此这项赛事相对于 F1 方程式锦标赛、国际拉力锦标赛或世界摩托车锦标赛来说略显封闭，国内的玩家或车迷知之甚少。美国人的这种做法也表现在其它竞速比赛中，例如全美印第 CART 大赛、全美摩托车 AMA 大赛、全美冲刺车比赛等，另外也表现在 NBA、NHL、NFL 等方面。不过封闭也意味着个性，下面这篇文章一定会令你对云斯顿大赛和云斯顿赛车游戏刮目相看。

云斯顿大赛包括房车比赛和微型卡车比赛，汽车品牌包括福特、雪佛莱和旁蒂亚克等，这些赛车的原型车都可以在市场上买到。每场比赛根据赛道长短约有 20 辆至 43 辆车同场角逐，可以说这是一项最“拥挤”、也最讲究战术的汽车赛事，对高手而言，胜负往往在伯仲之间，冲刺时常常是差之毫厘。

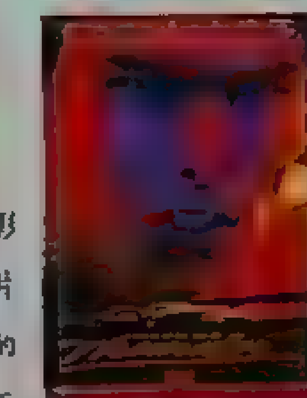
云斯顿大赛涌现出一大批“无名英雄”，比如戴林・爱因哈特、乔治・格顿、达斯廷・华莱士、马克・马丁等。虽然这些人的名气远不如舒马赫、马基宁、杜汉来得响亮，但他们的运动青春会更长一些。云斯顿车赛适合高龄选手参加，许多车手的年龄大都在 40 岁上下。不过遗憾的是，云斯顿车赛也是最危险的汽车赛事之一，被撞死或致残的车手比比皆是。赛道外侧是坚硬而可怕的水泥护墙，没有任何轮胎、草地和沙地作为防护，几个月前一位名叫爱尔文的车手丧命，再一次为这项赛事蒙上了一层浓重的阴影。不过，不怕死的车手大有人在，据说有一名独眼车手在赛场上驰骋多年，为了能参赛他不得不在驾驶舱内挂满各个角度的镜子。有人戏称云斯顿大赛是亡命徒大赛，由此可见一斑。

云斯顿的赛制独树一帜，比如逢雨天停赛，排位赛单圈定胜负，比赛中领先的车手将获得额外积分，比赛里程漫长等。值得一提的是，有些分站比赛的长度甚至达到 800 公里以上！云斯顿的观众也是美国汽车赛事

雷霆壮志

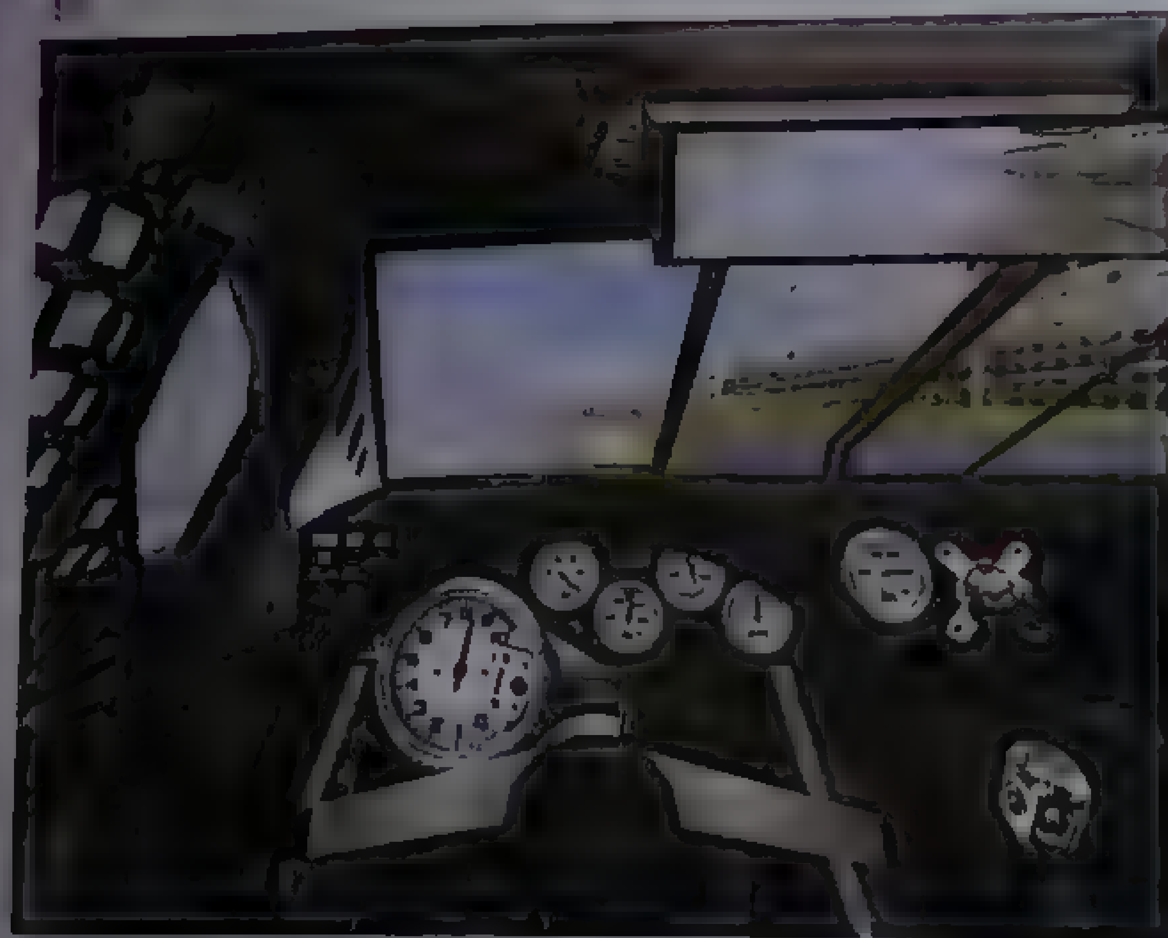
Days Of Thunder

1990, Paramount



《雷霆壮志》由著名影星 Tom Cruise 主演，他在片中扮演 Cole Trickle，强烈的求胜心造就了这位拥有天才般技艺的赛手。借助汽车商 Tim Daland(Randy Quaid 饰演)的发掘，Cole 与车队领队及技师 Harry Hogge(Robert Duvall 饰演)合作，踏上了在戴透纳 500(Daytona 500)大赛上追逐温斯顿杯(Winston Cup)冠军的征途。Cole 狂野的赛车风格尽管使他脱颖而出，但赛场上一次意外的车祸却几乎令他告别了赛场。在美丽的女医生(Nicole Kidman 饰演)的帮助下，他终于鼓起勇气重返赛场，以他最擅长的外道超车技术赢得了最后的胜利。

评价：片中体现了大量的赛车技术镜头，电脑竞速赛手必看电影。



中最多的,在美国这个汽车王国里,云斯顿大赛几乎达到无人不知的地步。

云斯顿的赛道几乎以椭圆形为主,大致分为0 5英里、1英里 、1 5英里、2英里4档,此外还有一条2 6英里的超高速赛道,曲折多弯的赛道只有寥寥几条。如果说美国人在球类比赛中追求高比分,那么在竞速比赛中则崇尚高速度。这种直来直去的赛道明显有别于其它汽车赛事。NASCAR联盟是一个市场意识很强的商业组织,他们的形象定位于"世界上速度最快的汽车赛事之一",借以吸引电视转播、观众和赞助商。比赛的赞助商除云斯顿烟草公司以外,还有美孚1号、杜邦、柯达、可口可乐、康柏、麦当劳、雅虎、M& M巧克力、万宝路以及汰渍洗衣粉等公司,细心的玩家可以从赛车游戏的车身上和赛道旁找到这些世界知名品牌。

目前有哪几款云斯顿赛车模拟游戏?它们的表现如何?

■ NASCAR Racing 3

《云斯顿赛车Ⅲ》,Papyrus / Sierra公司出品

■ NASCAR Heat

《热力云斯顿》,Hasbro公司出品

■ NASCAR 2000

《云斯顿大赛2000》,电子艺界公司出品

《云斯顿赛车Ⅲ》是老牌赛车模拟游戏公司Papyrus的王牌产品,至今已经是第三代了。早在1989年,该公司就开发了具有划时代意义的印第赛车游戏——《风驰电掣》(Speedway),虽然那个年代电脑硬件非常原始,但玩家已经可以在286电脑上领略速度的快感,由此可见Papyrus公司在模拟赛车领域的资深地位。

"云斯顿赛车"系列的风格自1994年第一代至今就一直未曾有过半点更改,一贯是真实赛车、真实赛道、真实车手、真实赛制、真实碰撞以及真实的操控 总之,一切都是不折不扣、彻头彻尾的写实风格。难怪一位云斯顿赛车手戏称"如果玩家能轻松自如地操纵《云斯顿赛车》,相信他一定能参加真正的云斯顿大赛。"

"云斯顿赛车"系列的操纵颇有难度,按理说不会受到大多数速度玩家的一致追捧,但或许是云斯顿美国国家民用车大赛在美国太有影响力了,抑或是权威评论员对这个游戏的大加褒奖,或者是这个游戏做得太维妙维肖了,多年来消费者居然一直在努力适应这个"艰难"的作品。这种现象太违反通常的商业规律了,要知道,自古以来都是商品去适应消费者,但"云斯顿赛车"系列却反其道而行之。

然而它是那样的具有权威性,它是那样"严格"地要求玩家的技巧,与此同时,玩家也以能熟练驾驭这个游戏为荣,《云斯顿赛车》仿佛是一张"职业车手"的身份标志。

《云斯顿赛车Ⅲ》的3D引擎技术水平极高,想必只有数学、物理方面的天才才能编出这样的程序,这些程序员所营造的冷酷的写实风格深深打动了玩家,而且使Papyrus这样一个只开发单一游戏类型的公司因这个优秀的产品系列在强手如林的游戏市场得以不断发展。不过,今天Papyrus公司对云斯顿游戏的垄断优势很有可能被一个由Hasbro公司开发的名叫《热力云斯顿》的同类产品所打破。

这是一个和《云斯顿赛车Ⅲ》几乎一模一样的产品,Hasbro为什么敢于和老牌的Papyrus做正面对抗呢?看一看《热力云斯顿》的画面你就知道了,第一次目睹这个游戏的人都会不约而同地误以为这是一次电视现场直播,其逼真程度令人震惊,就连一些老牌玩家也会情不自禁双眼发直、瞳孔放大。

然而遗憾的是,《热力云斯顿》的键盘操控不如《云斯顿赛车Ⅲ》那么细腻自如,同样在最真实操控模式下,赛车在直线加速时方向盘过于敏感,稍有不慎就会打转甚至失控,你仿佛在驯服一匹彪悍的野马,而在弯道时车辆的转向又稍显迟钝,你会觉得自己似乎在驱赶一只倔强的小牛,而且这一切看上去又是那样自然,玩家会不会怀疑自己在游戏

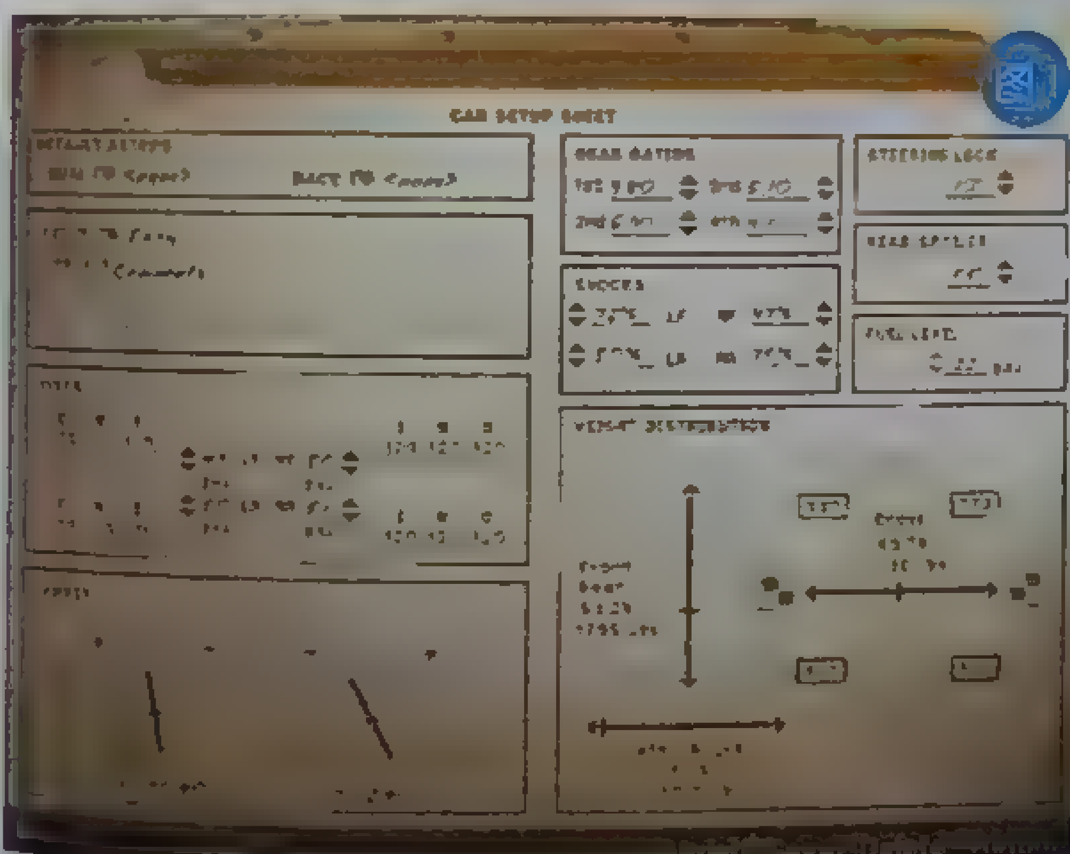


前误饮了含有酒精的饮料?相比之下,《云斯顿大赛车Ⅲ》的操控尽管要求更为精确,但既合理又顺畅,并且在一个人的小脑和手指所能承受的极限以内。总之,《热力云斯顿》的外观效果比《云斯顿赛车Ⅲ》来得时髦,但在一些深入的模拟细节上做得还不够到位。

第三个是《云斯顿赛车2000》,这个产品是电子艺界近两年争夺云斯顿赛车游戏市场的主打产品,EA显然想从这个利润丰厚的市场分一杯羹,然而与《云斯顿赛车Ⅲ》及《热力云斯顿》相比,《云斯顿赛车2000》无论操纵感、视觉效果还是物理效应上都不占优势。面对前述两个响当当的模拟产品,《云斯顿赛车2000》只能感叹自己生不逢时。不过有市场竞争总归是件好事,就在Papyrus最新的《云斯顿赛车Ⅳ》即将推出之际,玩家又可以在梦里期待一个更酷的云斯顿赛车游戏问世了!

想成为云斯顿连线对战的王牌车手吗?不妨听听专家的建议。

①使用"ACE"王牌级赛车配置(图1)



赛车配置即定风翼角度、轮胎倾斜角度、档位的齿轮比例以及避震器的软硬度等,游戏中一般自带预设的三种难度的赛车配置,想成为王牌车手就一定要使用"ACE"或"Advanced"王牌级赛车配置,不要去理睬"Fast"级和"Easy"级。虽然高级配置状态的车辆很难操控,但只有在这种状态下才能接触到真正的赛车反应,养成良好的驾驶风格。随着驾驶经验的不断积累,相信你会成为云斯顿高手。不妨借用老师们常挂在嘴边的一句话:"要严格要求自己。"

②磨练细腻精确的技术

驾驶云斯顿赛车需要一种细腻、精确的操控技术。一位F1车手曾尝试驾驶云斯顿赛车,他的感觉是云斯顿赛车的车速很高,但缺乏足够的下压力,自己仿佛飘在赛道上,感觉甚为后怕。正如这位车手所说,云斯顿的驾驶技术表现在加油、刹车和方向盘上需要的是柔和的控制,动作千万不要象驾驶一辆拉力赛车或一部F1赛车那样剧烈。如果我们强行把赛车和书法扯到一起的话,驾驶拉力赛车仿佛草书一般狂野奔放;驾驶F1好象行书一般行云流畅;驾驶房车好比楷书一般中规中矩;而驾驶云斯顿则如同篆书那样婉转精致。

③节省赛车的"体力"

一部云斯顿赛车虽然是钢铁之躯,但它也受"体力"的制约,何谓赛车的"体力"?即剩余油量、水箱温度、轮胎、齿轮箱以及其它机件的磨损程度。有什么办法节省赛车的体力?告诉你三条捷径:

A 跟随(图2)

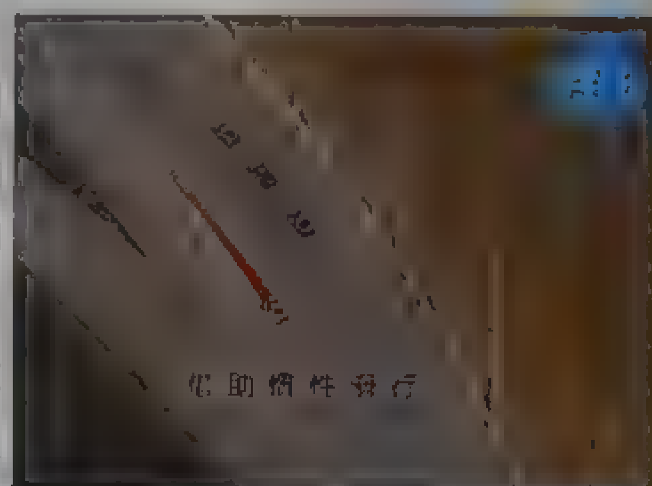


跟在其他车手的后面,让对手的赛车为你排开空气阻力,这样你就可以减少油耗和机件磨损,这个技术的专业术语叫"拖风";

B. 减少刹车

进入弯道时尽量减少刹车力度和时间,使刹车更均匀、更有效,这对于减少轮胎损耗是有好处的。

C 滑行(图3)



进入弯道时尽量多利用滑行减速,在弯道中也要尽量利用惯性行驶,这可以减少油耗和轮胎磨损,并且使水温、油温保持在一个较好的状态。当然,这种借助惯性减速过弯的技术不要使用过度,因为它会降低你的车速。

④决不要让出内道(图4)

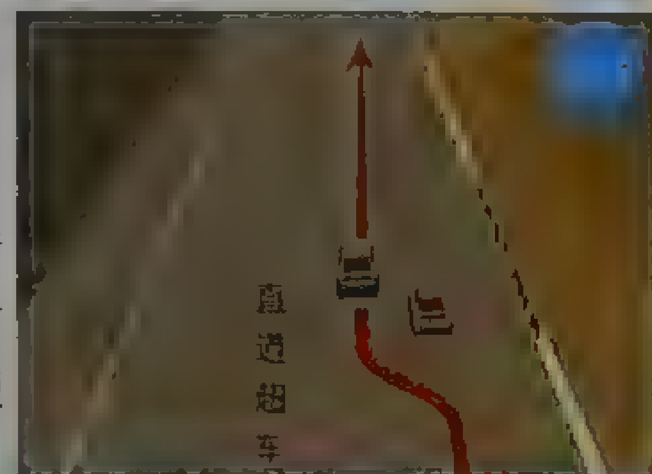


当你在弯道行驶时决不要轻易让出内道。内道仿佛车手的生命线,一旦在你后面准备超过你的对手占据了这条生命线,你将不得不被挤到离心力的外侧,一个轻微的磕碰都有可能使你连人带车撞向围墙!因此,宁可降低车速也要守住内道,决不要给你的对手任何一个可乘之机。

⑤超车艺术

超车并不是一项很容易掌握的艺术。试想,对方的马力丝毫不逊色于你,怎样才能从容地逾越他呢?任何超车动作不外乎"直道超越"、"内道切入"和"外道爬头"三种方式。

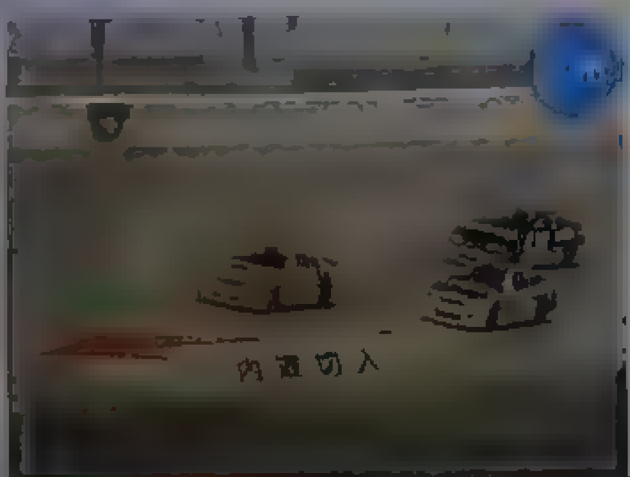
A 直道超越(图5)



这个动作的关键是直道行驶时紧跟在对手后面,利用对手的尾流把自己"吸"出来,使自己获得比对手更高的速度,

然后一跃而过。只要你能跟在对手后面7、8米以内，而且直道有足够的长度，完成这个动作并不难。

B. 内道切入(图6)



如果你在直道不能将对手超越，那么不妨在弯道试试运气，先在直道尽量保持和对手并驾齐驱，并且占据里道，进入弯道时稍微延迟刹车，然后你就可以脱颖而出。但由于进入弯道的速度略快，你的赛车会由于离心力的原因逐渐甩向外道，这时需要适度刹车。

C. 外道爬头(图7)



这是一种高难度的超车技巧。如果对手死死守在内道，你不妨从外道突破对手的防御。你首先要在直道和他保持并驾齐驱，然后紧贴着里道的对手过弯，既不要让他占据你的线路，更要保证每通过一个弯道都尽量领先一点，积少成多，几个弯道过后，你将从外道逐渐超越对手。不过需要指出的是，这个超车技巧的使用切勿勉强，一旦发现自己的离心力过大要立即减速，否则你肯定会撞上护墙！

⑥耐心、耐心、再耐心(图8)



耐心是云斯顿车手典型的性格。云斯顿赛场上摩肩接踵、车水马龙，车辆的密度是所有汽车赛事中最高的，缺乏忍耐只会造成碰撞。如果你恰好是一个急脾气，不妨打打桥牌下下棋，玩玩保龄钓钓鱼，培养涵养嘛。云斯顿大赛是一项近乎完美运动，不同于美式足球，后者允许失误，因为尚有扳平甚至反超的机会，但云斯顿比赛中车手一旦失控，轻则名落孙山，重则车毁人亡。记住，冲出交通堵塞的前提是决不要卷入交通事故。

⑦尊重对手

要有气定神闲的心态，不要存在侥幸心理；要有骑士风度，不要使用卑鄙的伎俩；要运用你的智慧，不要耍小聪明；超越对手时要毫不犹豫，被对方超越时要宽容大度；全力争冠军，理智对输赢。尊重你的对手，你也将得到尊重，千万不要把云斯顿大赛变成一场撞车比赛。

⑧生理调节

比赛越紧张，神经就越需要松弛。方法是肌肉放松神经，呼吸自如，适当做深呼吸，不要屏息驾驶，身体端坐，双腿自然伸开，自然地转动摇杆或方向盘，轻柔按动操纵键，总之一句话："不要自己跟自己较劲儿。"

⑨心理素质咒语

赛车游戏可以锻炼心理素质，就看你怎么玩。不妨试试以下咒语，比如"我只是在感受速度的乐趣"、"今天我只想超越自己"、"我的思想只集中在驾驶上"或"认真地玩"。这些咒语虽不是万能的，但可以使你排除私心杂念，假以时日，必有成效。

⑩"我永远不是一个司机"

驾驶的深层含义是节奏感，你不妨把入弯和出弯想象成呼吸，在一进一出之间体会协调的乐趣，让自己的手、脑、心完全与速度融为一体，张弛有度，进退自如，这时的你仿佛一位速度艺术家，用方向盘体现和谐、匀称、平衡与完美。一个真正的车手始终会铭记这样一句话："我永远不是一个司机。"

有朝一日，当你磨练成一个云斯顿赛车游戏的高手，不妨参加全球范围的云斯顿电脑网络大赛，尽情感受在椭圆型赛道上驰骋的乐趣。

赛车游戏究竟是什么？

有些人士认为赛车游戏只不过是比谁的反应更快，其实不然，小小的赛车游戏里大有内涵，什么是"欲速则不达"？什么是"龟兔赛跑"？何谓"全神贯注"？何谓"超越自我"？…… 真理往往是一些平易浅显的东西，真理并不稀有，稀有的是发现它的人。卖油翁尚且能开导一位百步穿杨的少帅，游戏玩家也有资格侃侃而谈。

人需要速度的刺激，人需要制胜的谋略，人更需要品位胜负的悬念，我们可以把游戏看作是业余休闲的杂耍，也可以看作智慧的角逐，甚至升华到某种"哲学"的高度。玩家的层次也是多样的，有用手指打游戏的玩家，也有用头脑思考游戏的玩家，更有用心感悟游戏的玩家。因此电脑游戏决不应仅仅局限在一种高科技玩具的范畴，它还是有益心智的教科书，更是一种生动形象的素质教育。■



拥有你的云斯顿

请在本期读者回函中填写下列问题的答案，我们将从回答正确的回函中抽出3名幸运读者，赠与奥美电子提供的三套《云斯顿赛车1999版》，内附云斯顿完全手册一本。

1. NASCAR的中文全名是什么？
2. 云斯顿大赛中最多会有多少辆赛车同时出场？
3. 汤姆·克鲁斯在《雷霆壮志》中决胜的技术在专业术语里叫什么？



中文图形MUD全面发动

新网络游戏时代

编辑·整理/东东

从荷马史诗到中文MUD

"二十世纪末期，网络电子互动游戏——MUD的出现，标志着人类娱乐史上的一次革命。"

在未来，那本叫做《世界娱乐史》之宏篇巨著的某一页上，一定会有这样的字句。

在人类进化到一定阶段的时候，人们在得到物资上的满足的同时，也要追求精神上的满足——于是有了娱乐。

当荷马拨动他的琴弦低声吟唱的时候，即使是粗俗卑贱的奴隶也能从他的诗句中体会特洛伊雄主名王们的辉煌；当莎士比亚的台词回响在剧场里的时候，即使是居住在伦敦肮脏街道里的小市民也能感受丹麦皇宫里显赫王子的悲哀；当好莱坞的拷贝在全世界播放的时候，即使是埃塞俄比亚的农夫也在亲耳聆听白瑞德和郝思佳海誓山盟的对白……

正如格言所说，生命属于每一个人都只有一次。让我们能在一次的生命里尽可能多的体验不同的人生，这正是娱乐的最大的魅力和最重要的价值之所在。

然而，在戏剧、文学、影视等等传统娱乐中，我们永远只能扮演旁观者的角色，看别人想让你看的，听别人想让你听的。还记得那个真实的笑话吗？《白毛女》上演到黄世仁强夺喜儿的一幕，台下的观众，一名愤怒的解放军士兵，端起步枪向可恶的地主开枪。结果……人与传统娱乐形式的一次"互动"尝试以失败收场……是的，即使面对虚幻的世界里，我们也希望能够保护自己的爱人，而对仇敌还以子弹。

电子游戏的诞生，恰恰是人类对"互动娱乐"渴望的产物。娱乐者从单纯的"接受者"进化为自由的"参与者"和"主导者"。面对最新最炫的科幻巨片，你要做的也只能是老老实实地呆在电影院的椅子上，看着银幕上英勇的飞机上下穿梭；而即便是玩最简单最原始的"火星人入侵"游戏，你也能决定自己的飞船是向左还是向右躲避飞来的炮弹。

但是，人们很快就不满足于电子游戏提供的那一点点可怜的"互动"了。是的，我可以在村子里自由地走来走去，但是我却没法对赵灵儿说："我爱你，忘掉莫名的的江湖恩怨吧，我们结婚，一起打理客栈，不好吗？"所以，满足人们的需求，游戏制作者把游戏做得越来越复杂。不过，无论单机游戏设计再多的分支、情节、对话或者NPC，所有这一切在庞大的MUD世界面前也会黯然失色。

MUD是二十世纪后半叶三项伟大的发明——电脑、网络和电子游戏共同铸就的宝物，它让人类的娱乐方式进入一个崭新的时代。无数的人在网络上建立起一个个新的世界，正如他们在现实中那样，所不同的是这些虚拟世界更加多样、自由和有趣，人与人之间少了现实社会里的许多功利和矛盾，大家更多地体现着他们性格中光明的一面。

MUD进入中国几乎与电脑游戏同步，但是由于网速缓慢、网费昂贵、形式原始、语言障碍等诸多因素，几年间发展迟缓，始终只在一批发烧玩家的小圈子里流行。直到世纪末的一两年，中国电信在全国一片讨伐声中进行的改革，终于使得网络这只"王谢堂前燕"飞入了寻常百姓家，而国内外一批有战略眼光的网络游戏公司立即决定进军中文MUD市场。于是，所有阻碍MUD在中国流行的坚冰，都在新世纪的阳光下融化了。

目前国内最火爆的中文MUD当属《笑傲江湖》，"百万用户，四千在线"并非只是广告词。很可惜它只是文字MUD，也许只会是一个过渡。正如电影和电视对书籍的冲击一样，图形化了的MUD无疑将吸引更多人来参加。2000年夏秋之交，中文图形MUD来势迅猛，仅几个月的时间，在大陆就有《万王之王》、《网络三国》和《黑暗之光》(Dark Saver)数款游戏启动。几乎所有人都相信，号称千万之众的中国网络用户所带来的，应该会是国内电脑游戏业界最大的一桶金。

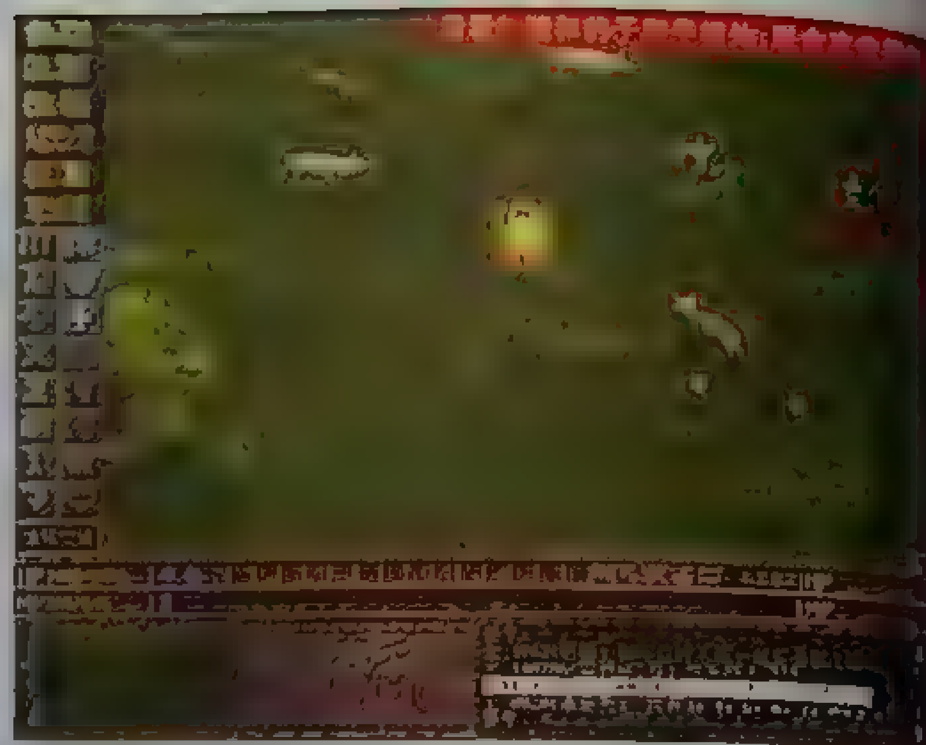


网络三国
www.chinesegamer.net

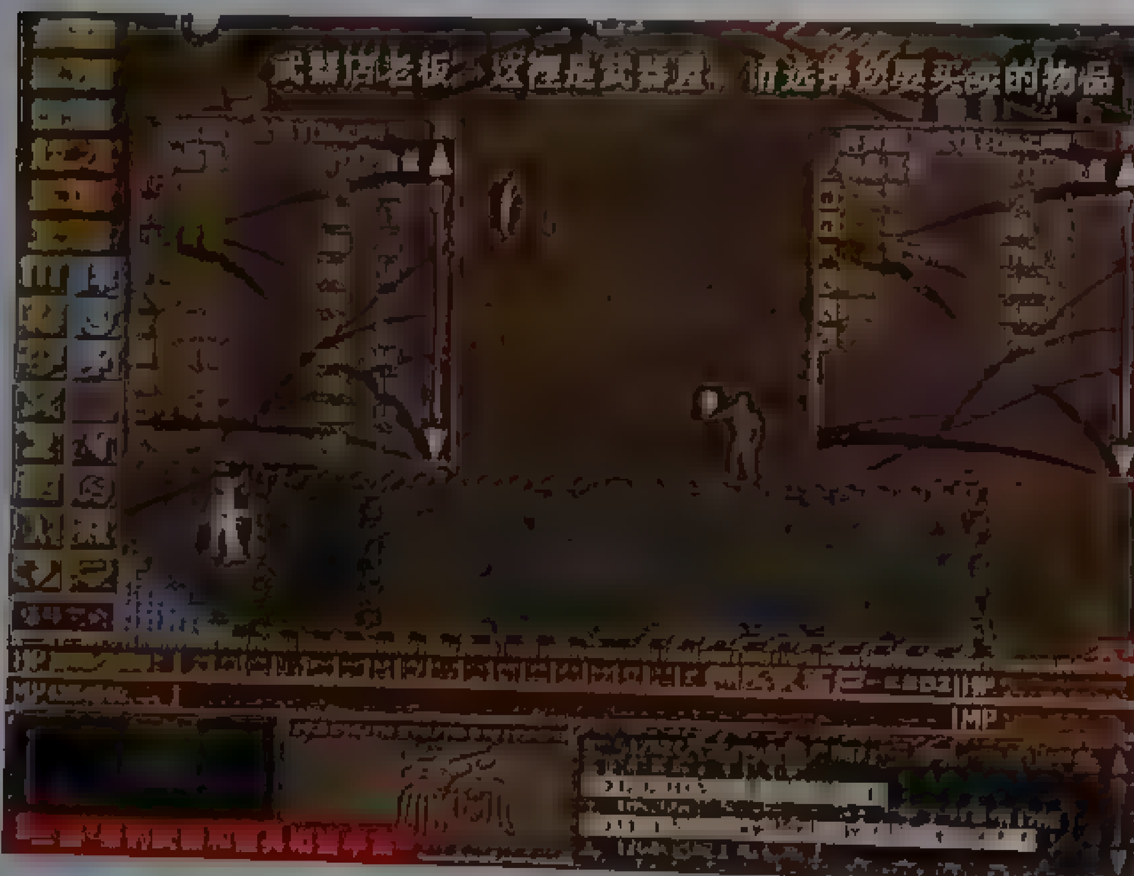
被"三国志"电玩文化熏陶的一代玩家，总是有"一统天下，不过举手耳"的狂傲，于是也就生出"恨不能生于三国，与群雄逐鹿中原"的感慨……莫急，《网络三国》现在就给你一张三国的出生证明，早已无数次黄袍加身的你，终于屈尊成为三国时代的一个最最普通的庶民百姓……

首先，不论你选择什么职业，在游戏的初期都只是个市井小民，只能在城里做些杀鸡屠狗之类的事情练练级，或者买上些工具出城去砍柴挖矿也是个不错的选择！别说游戏不照顾你，抓虫子、捕鱼甚至捡垃圾都可以卖钱长经验的哦！！于是经常可以看见几个玩家站在空地上等着猫啊狗啊的复生，然后冲上去——砍！！什么？你想要征战沙场，报效国家？就凭你？来呀，拉出去喂狗……

当然，对于那些心怀梦想而又不"急于求成"的玩家来说，这个游戏还是有很多东西可以去发掘的，三百六十行，行行出状元！砍人砍烦了可以去"务农"嘛，别小看砍柴、抓虫子之类的事情啊，得到足够数量的柴禾、虫子或者矿石什么的，可以去找专业收集师换取特殊的宝物，比如《孙子兵法》，超级武器，月光宝盒）什么的……抑或寻找隐居在山野间的奇人异士学习绝技，当然这难免要先替人家完成一些特殊的任务啦！



游戏严格秉承所谓修身、齐家、治国，而后平天下的宗旨，在修身之后自然要"成家"啦，于是就可以去"户政屋"买栋房子来住（原来以前一直是露宿街头的盲流啊？！），买什么样的房子根据你的经济状况自己选择啦！然后呢……呵呵，不孝有三，无后为大，老婆孩子也是必不可少的吧？！如果能和在网上认识的红颜知己共结连理，那就太完美了！但也不用担心没人愿意嫁给你这双手血腥的"杀人狂魔"，只要有钱就一切OK啦（够现实的吧）！而且你的孩子可并不是摆设哦，游戏的继承系统使你的孩子可以继承玩家的全部能力，甚至超越，但需要大量的金钱和关照以增加亲密度，那些要了孩子却不尽职的朋友，他们的孩子会夭折或者离家出走（成为不良少年），看来在虚拟世界里做父母也不容易啊，不知道能不能让年轻的玩家们由此体会一下父母的辛劳呢？





如果这些事情都做过了的话，那想必你已经是一位万人敬仰的武林高手啦，可以出山去做官啦！说到做官，你可别指望会有刘皇叔来三顾你的豪宅，而是要毛遂自荐——实际上就是拿钱去捐个官做（不知道是不是受台湾黑金政治的流毒太深！）如果想做大官，光有钱就不行啦，还要有"兄弟"——需要十来个同官职的结拜弟兄同时在线才能升官，至于所谓"官誉"（也就是当官的声誉），只要给国家捐钱就能得到（腐败啊……）。据说做到二品官就可以对其他国家发动战争，不过国内的服务器开通不久，有没有三，四品的官尚且不知，战争就更没见过啦！

总的来说，那些喜欢疯狂练级或者收集宝物的玩家应该会喜欢这款网络游戏，毕竟比起冷冰冰的NPC来说，身边都是活生生的玩家，还可以聊天交游，自然亲切的多！！而像关羽张飞，许褚典韦这样早期就出阵的大将，在游戏中居然都深居简出，做一些闭门收徒的事情，一付已经解甲归田的样子，看来这个新时代完全要靠玩家们来开创了！

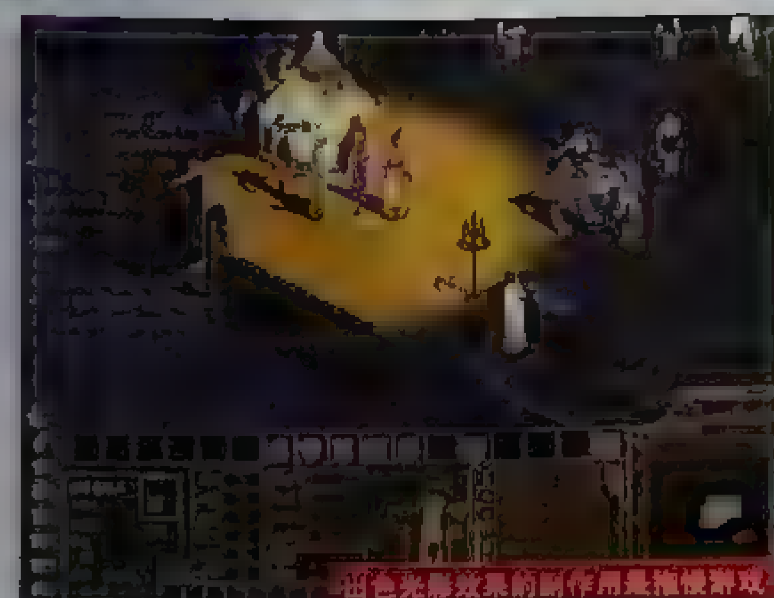


万王之王
www.kok.com.cn

《万王之王》由台湾雷爵资讯开发。其前身为传统MUD游戏。经过图形化之后，基于原作奠定的强大影响力，新的《万王之王》甫一出世便风靡台湾、香港。目前在大陆的发展也很顺利。

《万王之王》的故事发生在古老的亚伯里亚大陆上，亚伯拉罕王室兵变以后，数百年的乱世造就了无数的英雄，也形成了无数林立的国度。玩家将在这片大陆之上游历、冒险，成就一代英雄霸业。

与其它的在线RPG不同，《万王之王》游戏的重点并非玩家个人，而是由玩家组成的国家。每一个进入这个世界的新手冒险者，都需要加入某个国度，在国家的帮助下，经过艰辛的练级过程，成为英雄，并进而承担国家所赋予的责任；或者是裂土称王，成立自己的国家。国家与国家之间的关系，与现实中一样，有合作，有竞争，有同盟、也有敌对。国家与国家间的战争每天都在这片大陆上发生，而你，将在战争血与火的洗礼中成长为不世的英雄！

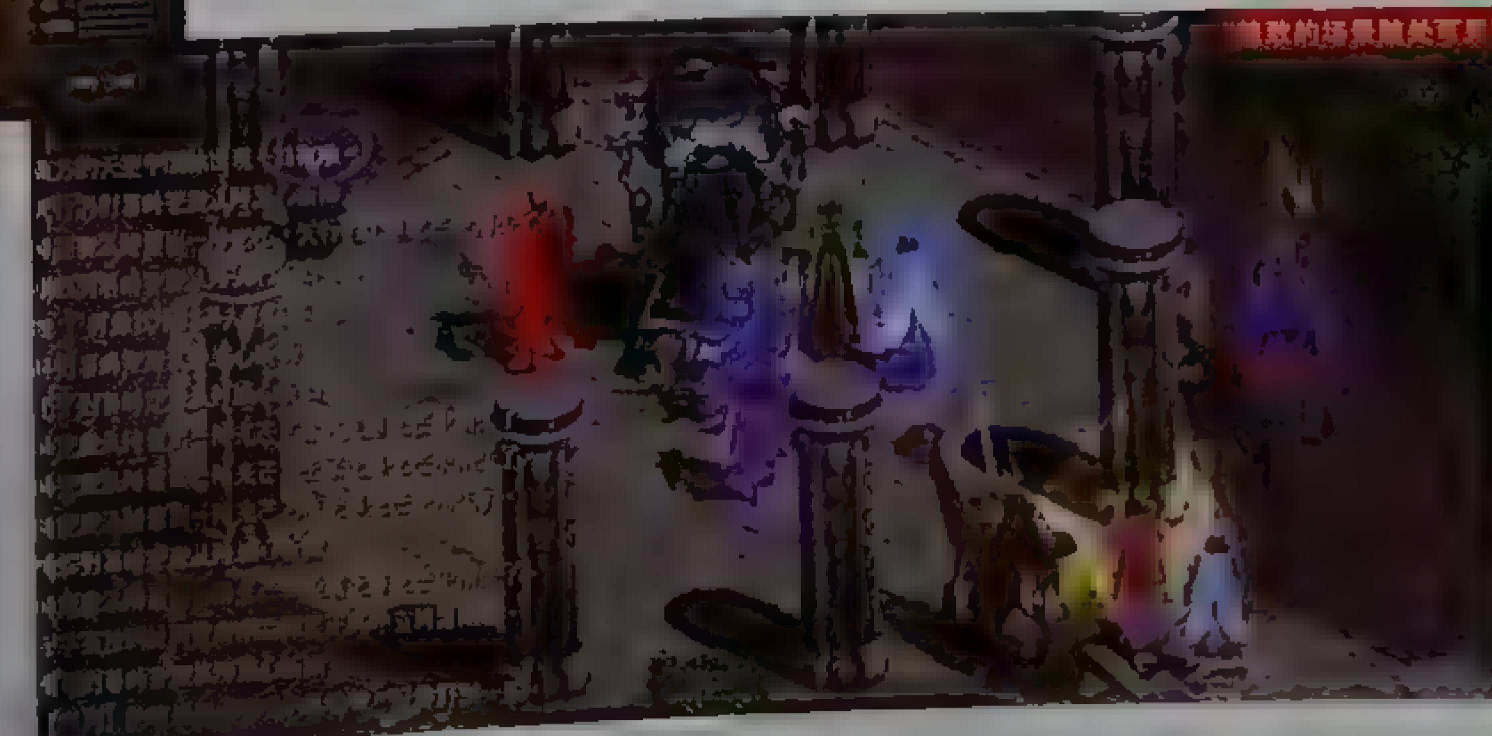


《万王之王》注重玩家间的互动。除了国家这一基本元素之外，玩家与玩家间还有组队、结拜、结婚、收养等人际关系存在。在游戏中形成良好的人际关系，玩家才能真正领略到游戏的精彩之处。

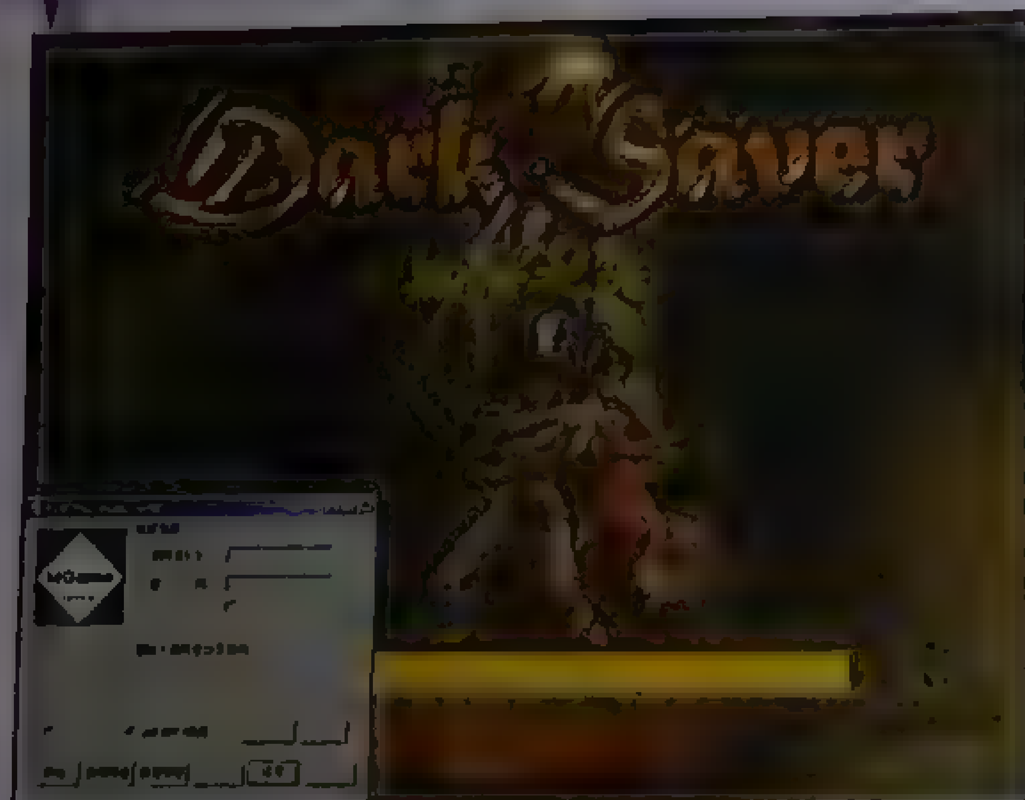
在职业的划分上，《万王之王》最初有三种基本职业——勇猛的战士、生性帮人为乐的牧师和拥有强大魔法力的魔法师。经过两次转职之后，最后玩家能在27种职业种择一而从。尽管每一种职业到最后都很强大，但仍然有其致命的缺陷存在，因此，各种职业间的配合非常重要，无论是练功长级，还是对敌作战，几个玩家一起进行会有事半功倍的效果。尤其是在战争中，各种职业间合理的配合往往会有以一当十、以弱胜强的效果。这又给游戏增加了一定的策略因素。



游戏的大部份的指令只需鼠标就可进行操作。只有在与别人交流时才需使用键盘。游戏的操作系统成熟，上手容易。当然，作为一款图形MUD游戏，它仍然保留了传统MUD的操作方式，使得那些文字MUD时代成长起来的老鸟能和刚刚加入MUD阵营的新手们同享《万王之王》的乐趣。



特别企划



黑暗之光
www.mgame.com.cn

这是我见过的最为特殊的 MUD 之一。在文字 MUD 时代，由于条件的限制，人们在游戏里的战斗只能是简单的你劈我砍，消耗 HP 和 MP。所以，大多数图形 MUD 也都继承了这种原始的作战方式，玩家们只是靠"升级，再升级……"的执着信念，才能不停地重复这一无聊的工作。而《黑暗之光》独出心裁地导入了 SLG 的作战模式，使游戏的趣味性顿时倍增。

具体的说《黑暗之光》里的战斗是我们熟悉的战棋式的，每次战斗，你要面对的不是一个，而是一大群排成阵列的敌人。而我方也不只是单身作战，你可以雇佣佣兵。随着游戏的发展，会有更多的 NPC 英雄加入你的队伍，他们也能雇佣人马。等级高的玩家将拥有一支真正的大军团！！所以，在你与你的对手(AI 或玩家)之间进行的，不再是两个侠客的决斗，而是军队与军队的战役；不再是两个勇士的比强斗狠，而是两位指挥官的斗智斗勇。

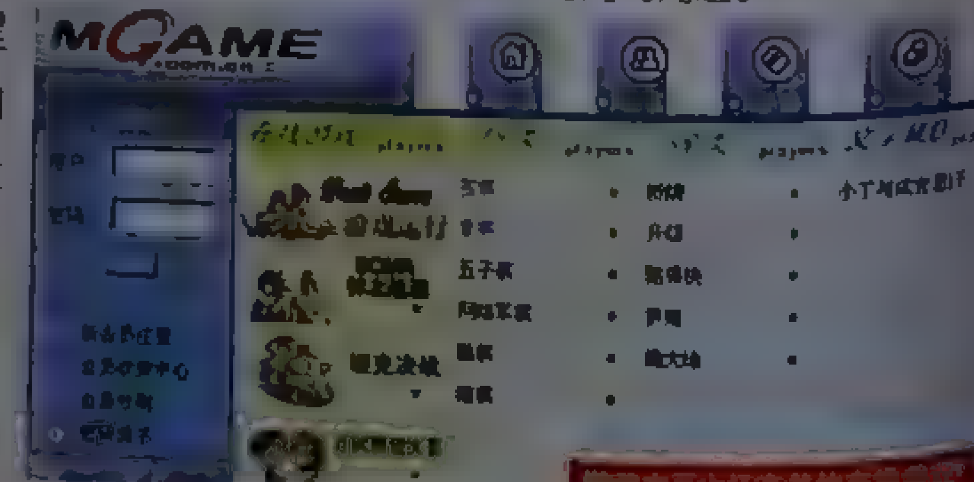


这对玩家们的策略水平提出了挑战。每一场战斗里，你消灭每一个敌军士兵都会得到一些经验值，但是它们不会马上被累计到你的总经验值里去，你必须全灭敌人或者消灭对方的指挥官，才能取得这场战斗里的全部经验值。只要你逃跑或者阵亡，那么一切都算是白干！这一设定对那些只会在普通 MUD 里机械炼级的玩家们而言，简直是一场灾难。也让大家从中体会谋略对于用兵家的至关重要。具有高超的指挥才能的低等级玩家，运用战术击溃有勇无谋的高等级玩家，这种情况在《黑暗之光》也许每天都会发生。



《黑暗之光》在外观上与其他图形 MUD 也有很大不同，它看起来就象是当年红白机上风行一时的正上方视角的日式 RPG。虽然这种图象表现在单机版电脑游戏里已经算过时了，但是在画面水平还很原始的图形 MUD 中，又算是相当"唯美"的了。而且这种图象占用系统资源少，所以游戏运行速度相对比较快，比起 1.8G 容量的《网络三国》来，仅仅 10M 的《黑暗之光》可真算得小巧精致了。

游戏的缺点之一是世界设定比较简单，显得小家子气。城市、事件、NPC、道具……等等的数量，都比另外两款中文 MUD 要差很多，更遑论与"创世纪"系列这样的宏篇巨制相提并论了。缺点之二是自由度不高，你不能在地图上随便走来走去，很多地方必须完成特定任务才能通过，导致活动空间相当有限。[illegible]，大家都呆在一个小区域内，想找个野外怪物炼级都相当困难。缺点之三是玩家交流的重要手段——聊天时的中文输入相当不便，因此满篇英文或者拼音的家伙随处可见。



在我眼里，《黑暗之光》更象是一部未来图形 MUD 巨作的雏形。耀眼的亮点已经闪现，但很可惜，受到一些其他方面缺陷的阻碍，游戏整体水准仍然停留在"一般"的刻度上。不过，在真正的中文 MUD 巨作诞生以前，上线体味一下这款暂时免费的新型 MUD 也未尝不是一个好主意。

很遗憾，我们能为大家介绍的中文图形 MUD 就只有这三款。在台湾人气旺盛的《石器时代》和呼声很高的《天堂》等，都暂未开通大陆的官方服务器。不过，有消息说台湾中文 MUD 全面进军大陆市场已经在紧锣密鼓地进行中，而电子艺界的《创世纪》简体中文版的发行也在近期计划之列……相信大家会在明年玩到更多更精彩的中文 MUD。

而在世界的新千年里，MUD 将成为电子游戏，甚至整个人类娱乐产业里最重要的一环。这一预言的实现，将不再是一个可能性的问题，而只是一个时间的问题。■



博德之门II 安姆的威胁

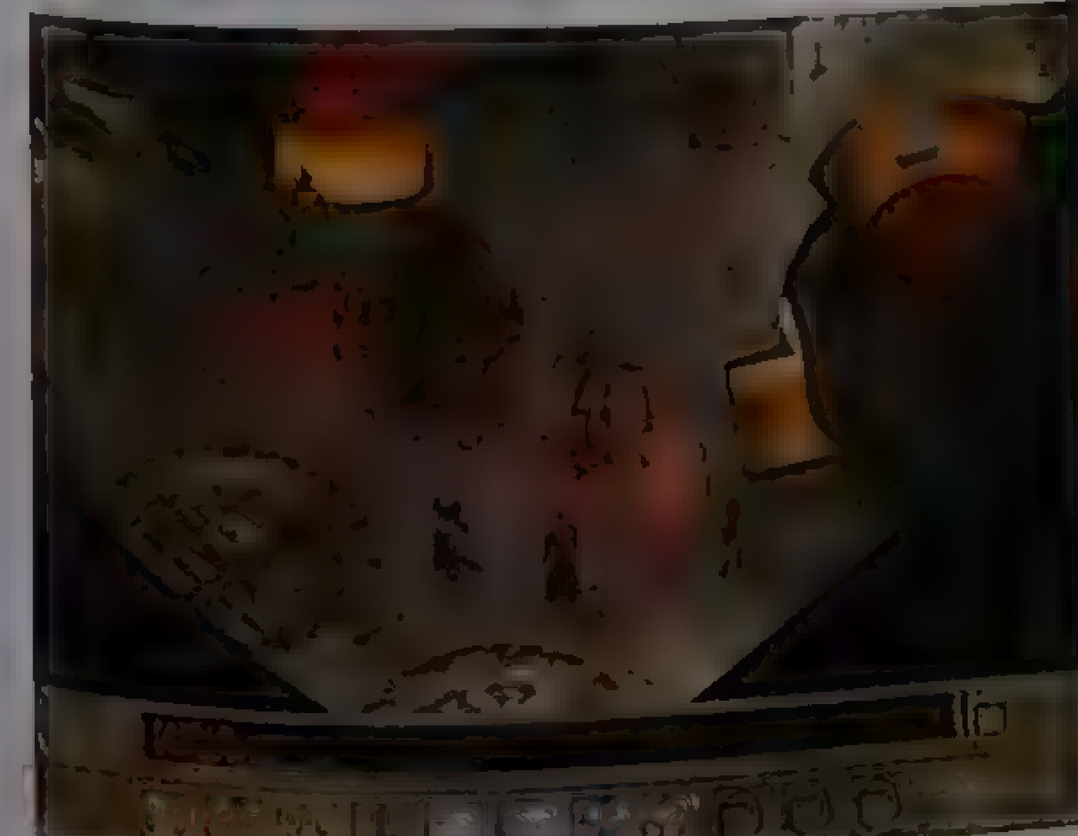
文/龙河 编辑/东东

你从噩梦中醒来，躺在冰冷潮湿的监狱里，周围传来古怪含混的嚎叫和呻吟……为什么要把你关在这可怕的地方？你是魔王 Bhaal 的孩子……也许是你背负的非凡血统为自己带来了突如其来的灾祸？突然，有人悄悄为你打开了牢门，"快出来！我们走！"是低低的，女孩的声音。在黯淡的火光下只能勉强辨清她轻捷的身影。哦！是 Imoen！真幸运，你的朋友仍然没有背叛你——Imoen，她曾经是你儿时的玩伴，现在则是你坚定的战友。

当逃离监狱，呼吸在自由的空气里的时候，你已经置身于商业都市 Athkatla，这座熙熙攘攘的肮脏城市是 Amn 国的首都，而 Amn 国是一个信奉"金钱高于一切"信条的商人国家，它就在你所熟悉的"博德之门"的南方。广大的《博德之门 II》的世界从此在你眼前展开了……

游戏给我的最初感觉是熟悉而又新鲜的。熟悉的东西当然是令"博德"玩家们感到亲切的老界面、老操作方法、老战斗模式甚至老快捷键，老鸟们可以轻车熟路，毫不费力地开始他们的新冒险。而新手也不必担心，游戏提供的详细教学模式和同步帮助能够让大家很快与老鸟们一样熟练。

新鲜的东西当然是更精美的画面了。"分辨率从《博德之门》的 640X480 上升为 800X600"，这只是一句抽象的技术性。实际上，每一个玩家都能从大到一座宫堡，小到一支宝剑所有的这些东西身上，真切地体会到《博德之门 II》画面相对于前作的相当提高。在 3D 引擎的帮助下制造出的非凡光影效果，则是画质中最出色的一部分。除了分辨率更细导致很多东西由于看起来太小操作不便外，这一提高几乎是无懈可击的。当然，还有更值得一提的画面表现——怪物形象。玩过《冰风谷》(Ice Wind Dale) 的朋友们，一定对那些 45 度视角 RPG 中非常少见的巨大怪兽印象深刻吧！而我要说的是《博德之门 II》里的怪物要比那些家伙更威武，更庞大，它们有时甚至占据了半个画面。与这些巨无霸相比，"DIABLO"可能看起来会象一只小兔子。



与那些大型怪物一样，《博德之门 II》庞大真实的世界也给我带来很大的震撼。举个例子来说：在这个世界里，你可能会因为完成某个任务而成为领主，拥有自己的城堡。完成不同的任务则可能获得不同的城堡。你的领地会为你带来税收，而你也必须每隔一段时间去接见臣民，甚至可以看见你的雕像在城镇里被树立起来，实在是非常之有成就感啊！不过，在《博德之门 II》里的旅行与它的前作是不一样的。在一代里，你只要走出地图的边缘，其他的地区就会自动显示出来。而现在，只有在某个 NPC 提供消息以后，你才能在大地图上看到新的地区。

庞大的世界当然不只是好看的摆设，各种各样的任务隐藏其中。与一般 RPG 不同，诸如"扫清障碍"和"把某物交给某人"这种敷衍了事的孤立简单任务是不会有的了，所有的任务与整个世界体系之间都有直接或间接的联系。而且很多任务有时间限制，所以你想完美地完成全部任务实际上是不可能的。一般来说，你只须完成一半左右的任务，就能够积蓄到最后



打通游戏所必须的经验值。在更多时候，你必须在几个任务中作出选择，它们可能把你带入迥然不同的剧情。这也就使得游戏拥有了第二次、第三次甚至更多次的生命。

游戏人物的设定也有革命性的改进。欧式 RPG 里，共同冒险的队员一般都是互不搭理的，所谓队友，也只不过是你升级的工具罢了。而在《博德之门 II》里，他们更象是真实的人物，每个人都有自己的个性和追求。在去某地的路上，他们会彼此交谈和争吵，让一次旅行不会那样枯燥和单调。他们会突然就某一个问题与你交谈，你的回答将会对好感度、士气和队伍向心力这些隐性属性有影响。如果你接受或者拒绝某个任务，也可能会让队伍里某个人或者某些人的不快，产生导致他们最终离你而去的危险因子。在异性队员之间，爱情也是会随时发生的——当然并不都是美好的，一场烦恼的三角恋爱也许会让你失掉最强力的战友。

在与游戏里那些人物的交往里，Drizzt 给我留下了深刻的印象。他是“遗忘的国度”（Forgotten Realms）里最有名的暗黑精灵英雄。在我第一次玩的时候，我杀死了他并且夺走了他的武器和铠甲。当我第二次重新开始游戏的以后，他居然能记得这件事情，你可以想象我们俩是怎样的“仇人相见，分外眼红”！不过最后他还是给了我一次道歉的机会，在以后的日子里 Drizzt 成为了我最得力的伙伴之一。从我和 Drizzt 的故事里，你可以看出《博德之门 II》里的 NPC 与一般 RPG 里那些只会重复同一句话的笨蛋有多么大的差别！



新作品对旧作不合理的细节也作了修正。最让我感到高兴的就是物品储存系统了。试想，一把两米长的巨矛怎么可能与一颗微不足道的宝石占据同样大小的空间呢？在《博德之门》里，很多人都为此发过牢骚吧！现在，你可以把二十颗宝石放在一个宝石袋里，而整个宝石袋只占据一格空间。当然，卷轴也可以二十个一捆放在卷轴夹里。如果你运气好的话，可以拣到物品袋，这个奇妙的东西能让你多携带很多东西，而只增加一点点负重而已。



至于网络模式好象没有太多的改变，无论是局域网或者是 INTERNET，仍然是只允许六人组队参战。而且对网络游戏的配置要求高得出奇。本来希望能象“DIABLO”那样多人在线，看来希望落空了。当然这丝毫不影响它作为一款单机游戏的完美性。看来，在继《暗黑破坏神 II》之后，《博德之门 II》又将 RPG 的制作水平推到了一个新的颠峰。■

图像表现	92
音乐音效	90
操　控	85
创　意	81
故事性	95

英文名称：Baldur's Gate II Shadows of Amn
出品公司：Bioware / Interplay
国内发行：未定
发行版本：4 CD / WIN9X
类　　型：角色扮演　RP
最低配置：P II 233 / 32MB，4 速光驱 4M 显卡　750MB 硬盘
推荐配置：P II 400 / 64MB，8 速光驱 3D 加速卡、1.2GB 硬盘
联机配置：P II 233 / 64MB（2 人）128MB（2 人以上）8 速光驱 3D 加速卡　1.2GB 硬盘
3D 加速卡：软件模拟 / OpenGL
3D 声效卡：EAX
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：2000.9
官方网站：www.interplay.com/bgate2



血色苍穹

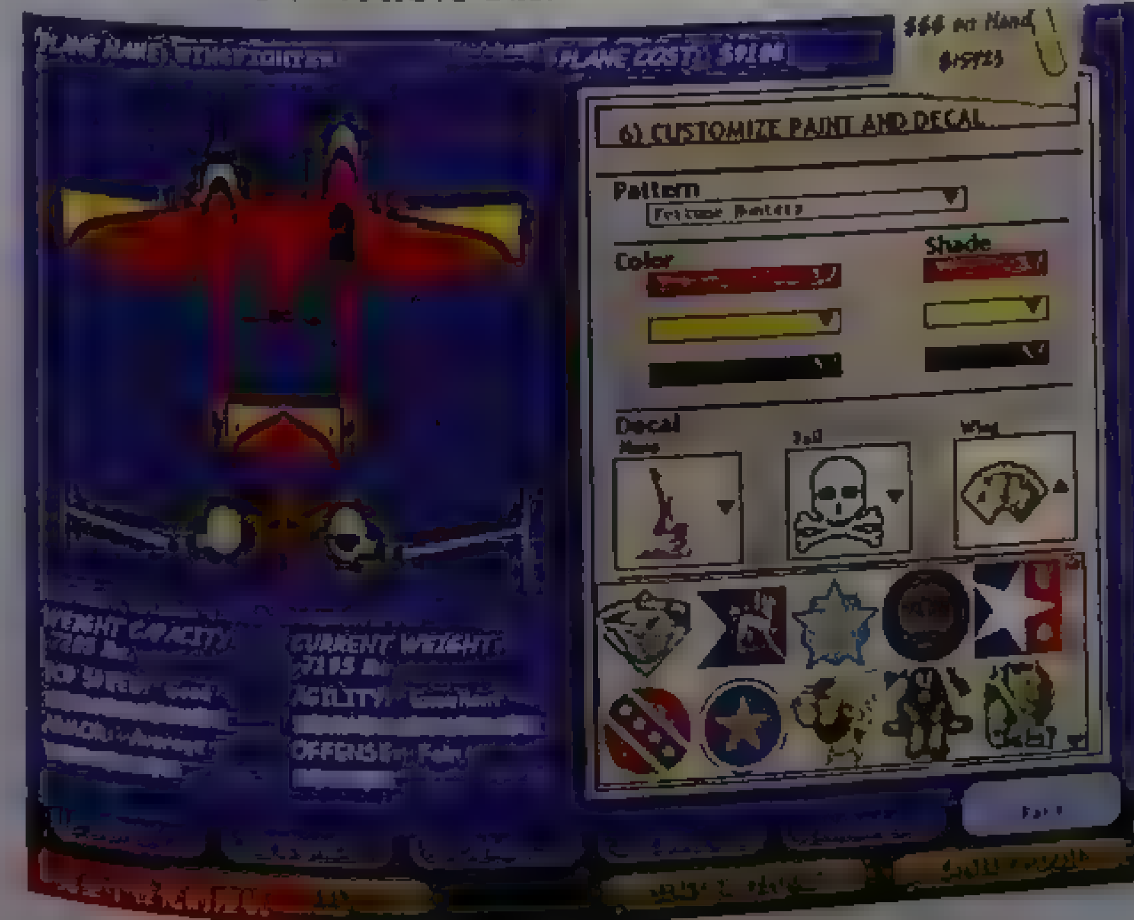
文/游侠创作室・HAPIII　编辑/游骑兵

千万不要被游戏包装盒上的那架飞机给吓倒，因为这个游戏不是 Jane' s 的模拟飞行游戏，不会用光键盘上所有的按键还嫌不够，它是个纯粹的动作飞行游戏。Microsoft 旗下 Zipper 小组开发的《血色苍穹》（Crimson Skies），能让我们重新回到驾机翱翔的乐趣中来，只需一只操纵杆或数个按键，你我就可在蓝天白云、青山翠谷之间无拘无束地自由飞行。

现在的模拟飞行游戏极力追求“真实”，真实到连控制键也和真飞机一样多。游戏复杂度越来越高，但游戏性却越来越差。除了那些铁杆飞行迷，象我这样的普通菜鸟看到这类游戏避之唯恐不及，连装一下看看的念头都没有。《血色苍穹》却着重强调空战中的战斗感，玩家不必再去考虑那些复杂的飞行控制，只需把注意力放在空中缠斗上。从这个意义上说，《血色苍穹》有点类似《猎杀红色男爵》和《死亡飞行》。不过这并不是说《血色苍穹》只顾游戏性而忽视了真实的物理性，只是让它变得更适合游戏罢了。在飞行中飞机仍有可能失速坠毁，但由于其发生的机率实在是太低，所以你在游戏中绝大部分时间中是无需为此担心的。若是使用力反馈摇杆，你还会感觉到飞机在乱流中的失控。事实上，开发小组已最大限度地将可能影响到玩家体验飞行乐趣的各类干扰因素排除掉，从而突出了飞行游戏的真正乐趣，这使得《血色苍穹》简直就象是个街机飞行射击游戏——游戏的操作系统能让你在数分钟内就学会飞行，但是要成为王牌飞行员还得付出几十倍的时间去练习。



故事背景设置在 1937 年的美国，把当时的历史事件做了大量的虚构。第一次世界大战结束不久，美国处于一个经济大萧条时期，大战所带来的各种后遗症依然存在，再加上各国之间对立、禁运等一系列因素影响，地面公路、铁路运输系统都遭到了毁灭性的破坏，因而航空飞行成为商业、交通运输的唯一手段，巨大的飞艇变为最重要的运输工具。与此同时也出现了许多空中大盗，攻击并掠夺飞艇的行为日益猖獗，各州都自行建立了空中民兵队来保护自己的航线。玩家将扮演英俊勇敢的 Nathan Zachary，他是一个赏金猎人组织的领袖，喜欢按照自己的想法和思路去做事，不愿受到任何的束缚，只求自由自在地飞行（有点象《星球大战》中的驾驶千年游隼号的汉恩・索罗船长）。《血色苍穹》原先的想法很有创意，不过并没有完全在游戏性方面表现出来。在充满了浪漫和极度冒险的 30 年代美国，这个游戏却表现了太多的正义和道德。当然，这个游戏准确地反映出 30 年代航空界的流行风貌，在游戏设计上也有一些很吸引人的亮点。



游戏一共有 24 个任务等待你去完成，这些快节奏的任务会把你带到引人入胜的情节中去。比如空投伞兵偷取敌人秘密研制的先进战斗机，或者驾驶心爱的战机逼近高速行驶火车去营救美丽的女科学家。多变的游戏形式还体现在游戏中随处可见的动作游戏要素：在营救的女科学家的任务中，你需要进行超低空飞行，甚至驾机跟随火车一起穿越隧道；当英国人派出轰炸机群来摧毁你刚发现的一个宝石矿时，你得先击落所有的护航战斗机，随后逼近轰炸机，然后游戏会演示一段你从机舱中爬出来跳上轰炸机翼，随后爬入轰炸机座舱并将敌机驾驶员打昏后扔出机舱，最后开着这架飞机返回基地的精彩情景。在你的冒险过程中，可能在夏威夷沿岸掠取财富，或者低空飞过好莱坞，也可能在太平洋上空与俄国人激战，或者在纽约的的摩天大楼中穿行。

《血色苍穹》提供了 12 种各具特色、风格迥异的战斗机。除了随任务推进而不断获得的新战斗机之外，你还可以运用任务结束后获得的赏金，购买和改装自己命名的新型飞机。你可以根据自己的喜好，在座机载重量范围内调整引擎、装甲、武器和火箭的配置，组合成自己心目中的梦幻座骑。当你装配好一架战斗机后，还可以为战机涂上自己所喜爱的颜色，并在机身、机翼、机头和机尾上刷上极有性格的标志。

游戏中有一个快速任务的游戏模式，在该模式中玩家将能够亲自设置飞行场景中的各个细节并且选择交战对手的数量和种类，看上去更像是一个任务编辑器。至于多人游戏模式，在微软自己的"游戏地带"在线游戏服务器(MSN Game Zone)的全力支持下，《血色苍穹》在网上也有精彩的表现。"一对一"的空中较量最适合你和朋友之间进行(因为输了也不会伤



和气)；小组作战将使你充分体验到空中混战的乐趣；挑战电脑对手，就得看你和电脑的 AI 谁更聪明了；夺旗模式也是少不了的，另外还有独特的飞艇决战模式。游戏中也引入了经营的概念，如果你想要继续你的飞行冒险生涯，必需通过"赏金猎手"这一职业来赚钱——因为你的飞机、武器装备、弹药、燃料和日常维护都需要花钱。为了赚钱，有时可能前往太平洋的西海岸击落齐柏林飞艇，之后又将可能被派往教训"帝国政府"(先前的纽约市)雇用的那些空中海盗们。经历了一场场精彩绝伦的空战之后，有没有一种想要告诉全世界的冲动？《血色苍穹》想到了这一点，为玩家"量身定作"了"回忆录"功能，可以把游戏中各类事迹和荣誉经历记载下来，特别是当你击落了那些王牌飞行员，你的回忆录中将添上极为光彩的一笔。



《血色苍穹》采用的是《机甲战士Ⅲ》(MechWarrior 3)的引擎，Microsoft 认为这是迄今为止在商业应用方面最好的一个软件引擎。开发者面对的最大挑战就是创建一个真正的场景，而不是只让玩家在这个场景上飞行而已。在传统的飞行游戏中，玩家只有驾机在离地面 5000 英尺上空飞行时才能获得良好的地面景观，但这不符合游戏中在 500 英尺的高度下混战的要求，老式飞机通常就在这么高的空中飞。开发小组发明了"地面景物自动填充"技术：在保持画面刷新帧数的前提下，游戏引擎将根据预先输入的地形信号来随机生成诸如茂密的森林、低矮的灌木丛和各类建筑物，在没有 3D 加速卡情况下，用软加速就可以达到 1024×768 的分辨率。当你在云雾中穿梭而出，掠过地面的村庄农舍时，你会获得与好莱坞大片中一般无二的低空飞行视觉感受！

游戏中的人物音效对优秀的游戏性给予了很大的支持，为 Nathan Zachary 配音的演员绝对是本年度游戏配音的最佳人选，他的那句"我给你的会比你的要求更多！我的队员在哪里？"给人留下极深的印象。在任务介绍中能够听到 Nathan Zachary 和他的队员们相互开玩笑，议论即将接受的任务。当他们飞上蓝天后依旧在喋喋不休地争论，给你一种错觉似乎敌人很愚蠢，不必认真对待。即便是他们的机身被敌人击中起火了，惊慌失措之余还忘不了说几句，很符合人物性格。虽然许多对白都是很口语化的，并且略带方言口音，但这样听上去更可信。如今的游戏在音效方面都表现得很好，《血色苍穹》使用了杜比逻辑系统来模拟空战的那种逼真效果，你可以清晰地听到副驾驶员的说话声、跳伞的声音、飞机引擎的轰鸣、机枪扫射，配合以三四十年代的美国音乐，如果你把音量开大，别人听起来一定还以为你在放电影呢。

游戏的一大缺点就是对硬件要求较高，在我的机器配置下(PⅢ500/256MB、Voodoo3 3000)运行还算流畅，但是在别的老显卡上速度就会慢不少，不过各种画面效果调至中等水平并使用 640×480 分辨率后，速度还是可以忍受的。游戏 1.0 版本还有一个存盘问题，在执行多人游戏或快速任务后，单人游戏的进度会回到最初的任务，除非自始至终进行单人剧情模式才可以避免这种悲剧发生。不过现在微软已经推出的 1.01 版的补丁修正了此问题。还有一个很讨厌的问题是，在游戏菜单界面切换时常常会有延迟，这一方面需要更新自己的显卡驱动程序，另一方面却至能怪这个游戏的系统优化有问题了。

尽管有这些缺陷，我还是认为《血色苍穹》是本年度我见过的最佳动作飞行游戏。游戏的表现也符合微软的一贯作风，表面上看上去很美，但总有一些小的缺陷，可大家还是无法拒绝。■

图像表现	90
音乐音效	93
操　控	100
[illegible]	100
[illegible]	100

97

英文名称：Crimson Skies
出品公司：Zipper / Microsoft
国内发行：未定
发行版本：1CD / WIN9X　WINME　WIN2K、NT4SP
类　型：模拟
最低配置：PⅡ 266 / 64MB　4 速光驱、声卡　8MB 显存、680MB 硬盘
推荐配置：PⅡ 500 / 128MB　32MB 显存 3D 加速卡　850MB 硬盘完全安装
3D 加速卡：D3D / 软件模拟
3D 音效卡：不支持
多人游戏：支持
控　制：键盘、鼠标、摇杆
出品日期：2000.9
官方网站：www.microsoft.com/games/crimsonskies

合金装备 PC

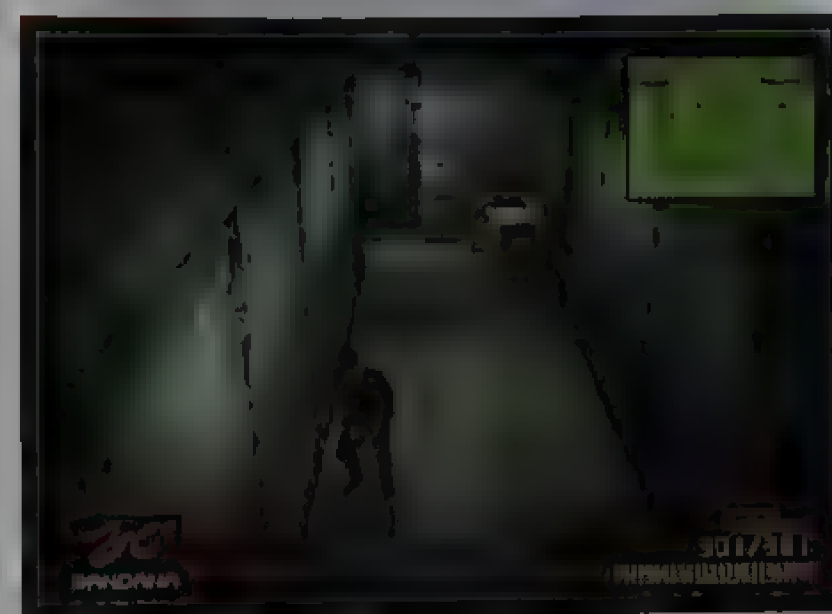
文/天翊网·APPLE　编辑/东东

记得 1998 年 9 月 3 日，《合金装备》(Metal Gear Solid) 出现在 SONY 公司的王牌机种 PS 上，制作人为大名鼎鼎的小岛秀夫。2000 年深秋，KONAMI 在 PS 版的基础上，经过长时间的筹备和制作，以 2CD 的容量完美地移植到 PC 上，这个移植版不仅完全包括了游戏原来的诸多特点，而且在游戏的画面和音效方面更胜老版本一筹，令 PC 玩家们的长久等待没有白费。

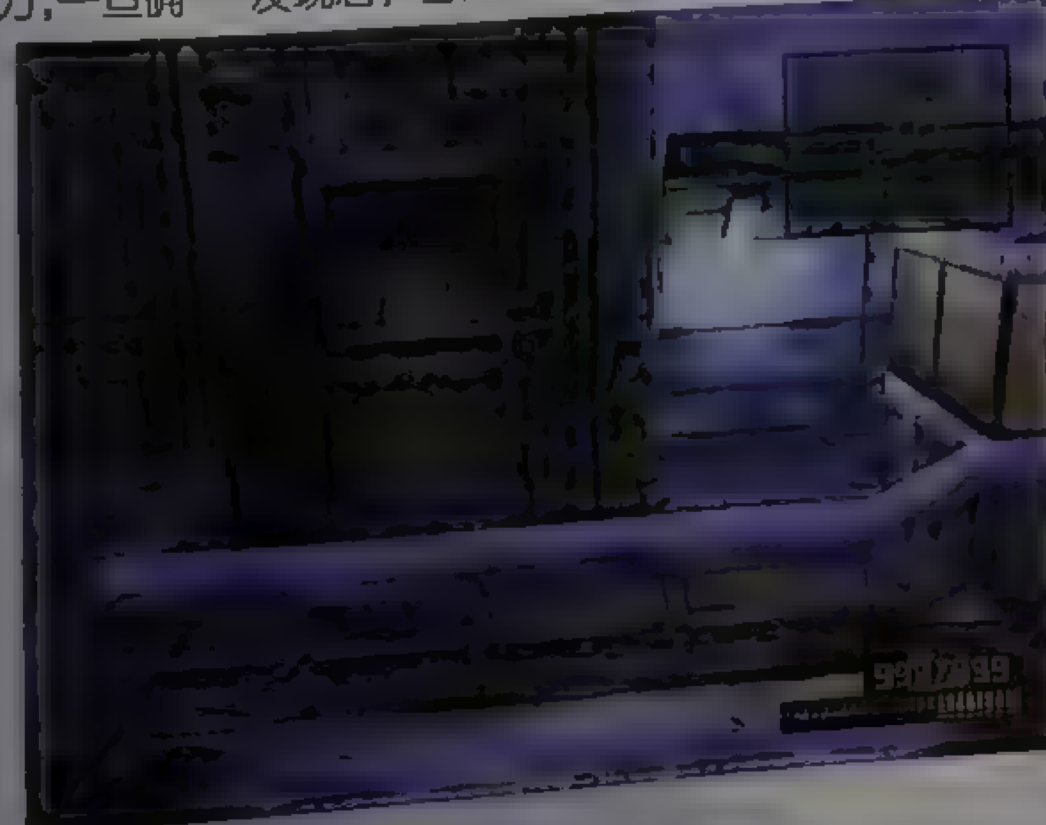
21 世纪初，美国阿拉斯加的福克斯群岛中的某个小岛上，一群特种部队——猎狐战队的好战份子突然武装占领了位于岛上的美军弃用核武基地，并且挟持了五角大楼国防部唐纳德局长，某军备供应集团肯尼斯董事长为人质，向国际社会要求巨额赎金和在前作中死亡的首领的遗体。如果要求被拒绝就将发射核武器。面对这起严重的恐怖事件，美国政府召回了索利德·斯内克——原猎狐部队精英，拥有"化不可能为可能的男人"之美誉的特种兵。命令他前往解救人质，并调查恐怖主义者是否真正具有核攻击能力，一旦确认即加以破坏……

游戏从阿拉斯加白令海峡开始，一艘美国潜艇悄无声息地航行在深蓝色的海域深处，索利德·斯内克——我们的英雄居然藏身于一颗鱼雷中，在与指挥中心最后的联系结束后，鱼雷发射，"轰"的一声，他随着鱼雷潜入了目的地，叛军占领的小岛。

经过这段很长的片头动画后，总算真正进入游戏，进入之前重要的是设置好画面分辨率，相对于 PS 版本而言，PC 版本提供了从 320X240 到 1024X768 一系列选择，在高分辨率的画面中，你所看到的效果和感受到的游戏气氛是 PS 版本所不能相比的。游戏的操作比较简单，所能控制的按键不多，而每个动作键都可以做出多个动作。这里简要地介绍一下主画面：在画面的左右两下角，分别是主角的装备品栏和武器栏，左上角一般情况只有主角的体力值，某些情况下还会有人质的体力值，画面的右上角是一个小的雷达地图，可以从中看见周围的情况，其中中心的白色亮点代表自己的所处位置，绿色扇形代表你的可视范围或地雷的有效区域，红色光点代表敌人，蓝色扇形是敌人的可视范围，红色扇形是敌人发现了什么，高度警戒情况下的视线范围，黄色扇形是一些地方安装的摄影监视器的视线范围，绿色光点是地雷的位置。当你不慎被敌人发现后，雷达画面会切换成红色危险画面，当你躲开敌人或杀死敌人后，红色危险画面会切换到一个倒计时的黄色回避画面，倒计时结束后，才会回到地图画面。某些时候还会出现绿色电波障害画面。

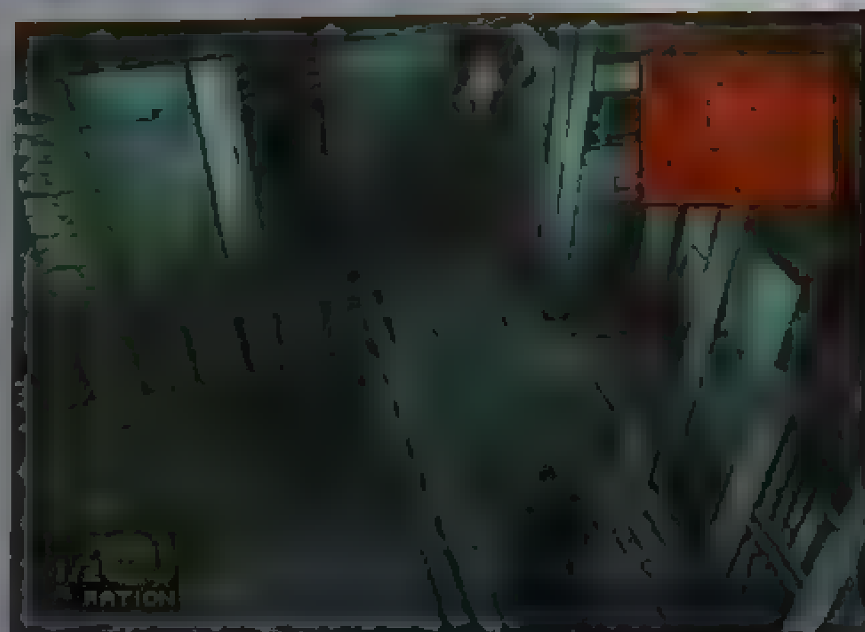


主角可以切换几种不同的视角，PC 版比 PS 版多了一个按"X"键的第一人称视角，用起来很方便。在不同的地形条件灵活切换视角是及时发现情况和歼灭敌人的必备手段。游戏中你要取得情报不仅要注意倾听那些敌人的谈话，还要注意从自己所携带的无线电装备上不断地与总部取得联系，当然更多的情况是他们主动 CALL 你。



游戏最大的特色也是最吸引人的地方就是：过关杀敌的方法不是一定的，10 个人玩就有 10 种不同的过关经历，只有充分运用合理熟练的技巧才会获得游戏带给你的最大乐趣。下面讲述一些个人玩这个游戏时摸索出的小窍门。敌人不停地在远处溜达，如何诱敌？试试走过有积水的地面，或敲击墙壁就会引起敌人的注意，傻傻的敌人就会循声而来。有些地板以金

属制成，主角踩上去会发出声响引来巡逻的敌人，采用连按方向键的办法，可以使你滑行而过，悄无声息，当然匍伏前进也可以，只是太慢了。当你走过雪地，注意会留下深深的脚印，狡猾的敌人看见脚印后就会跑来巡视，千万小心。在一些环境中，注意车辆下、通风管道内，都是避开巡逻的敌人的好地方。有时用炸药炸开墙壁，还会出现后面的隐藏房间，取得一些令你万分激动的好道具。游戏开始时，主角身上装备了香烟，但香烟决不仅仅是抽了以后提神的，还可以发挥和热视镜一样的作用，使得红外线光束无以遁形，如《纵横四海》中周润发和张国荣端着一杯葡萄酒避开那些致人死地的射线一样。抽烟的负作用是使生命力慢慢减少，本来吸烟就有害健康嘛！游戏中敌人的阴招有陷阱、红外线、毒气、地雷、狼狗……够狠的吧，更可怕的还是敌人使用意念控制你的同伴攻击你，让你不忍下手，这时你的应对措施将影响游戏的结局。



敌人的种类也是挺多的，他们有各自不同的特点，比如其中有一些特殊的生化战士，分为轻步兵，化学战士兵，重装步兵，极地耐寒士兵。他们都配备了 FA－MAS 狙击步枪，对外界十分敏感，较难对付。忍者这种敌人可以用刀打掉你射出的子弹，这样的设计真是"匪夷所思"。而对付这些敌人，你杀敌的手段也是多种多样，勒死，炸昏再杀，枪械扫射，甚至在敌人有数个时，抓住一个当作人肉盾牌，让他们自相残杀。安装地雷是一项杀死多名敌兵的好方法，只是要当心自己忘记了地雷的地点，误踏上而枉送卿卿性命。

游戏采用了十分新颖独特的升级系统，玩家在与每个头目作战并胜利后，就能让你的生命值及携带武器数量上涨，在通关时一定要注意自身的这些变化哦。还会遇上不幸被擒的环节，敌人会对你严刑拷打，这里需要注意的是及时补血，以免大刑之下死翘翘。记得要谨慎选择投降或不屈，不同的选择都会影响后面的结局。当然被捕后逃跑的手段也很多哦，比较特别和难以掌握的是通过绳索从楼顶逃生。

游戏完成后，你将获得一个称号。称号的判定条件以主角被发现的次数、杀敌的人数、补血品的使用次数、存档的次数、过关的时间和游戏设定的难度而定，除了游戏难度越大越好外，其余都是越少越好，杀敌人数也是越少越好，不要奇怪啊。完成任务，尽快通过游戏中的每关地域是首要的，杀人如麻只会浪费时间。称号中最顶级的是在 EXTREME 难度下的"BIG BOSS"。要达到这个级别，不得不提到游戏附带的训练模式，这个训练模式在游戏中的比重是前所未有的，丰富多彩的训练模式完全可以做成一个单独的过关游戏来出售。这个虚拟现实的训练包含有上百种课程，可以练习从徒手，武器，技巧，限时，综合等等多种实战技巧，只要你在这里勤学苦练，英雄索利德·斯内克一定会成长为超一流的间谍精英。从这些设定中你完全可以感受到游戏的丰富策略性和强大的耐玩度，这些都是游戏的成功之处。

游戏中还有很多有趣的设计，你可一定要试试看。比如口粮在寒冷季节可能因结冻而无法食用，得放在身上捂热才能吃。在高寒地带你可能患上感冒，也可能是从牢房逃出时接触看守牢房的士兵传染所致，喷嚏连连，这可不行，弄不好会招来敌兵，这时需要尽快找到感冒药治好。PAL 卡片是解除一些密码的必需道具，它在不同阶段需要冷却或加热改变才能派上用场。在牢房中逃生可运用装死吸引看守士兵前来查看情况等等。

KONAMI 公司制作《合金装备》用了三年时间，投资近 10 亿日元。如此这般，游戏自然不同反响，PS 版本在日本发售的第一周就卖出了 31 万多份，登上了当月软件综合排行榜的榜首。2000 年，《合金装备》被移植到用户群更加庞大的电脑上，这股策略间谍游戏的热潮必将波及全世界。实际上，仅仅是那些超长的过场动画和完全的故事情节铺垫，就值得我强烈推荐大家尝试一下这个游戏，当然还有近乎完美的游戏音乐音效，真是不输于任何一部影院放映的动作大片啊！■

项目	分数
图像表现	89
音乐音效	90
操　　控	90
创　　意	90
故事线	100
动　　画	90

91

英文名称：Metal Gear Solid
出品公司：Konami / Microsoft
国内发行：Konami
发行版本：2CD / WIN9X　WIN2K
类　　型：动作冒险　AC / AD
最低配置：P233 / 32MB　4 速光驱　230MB 硬盘
3D加速卡：D3D / 软件模拟
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：键盘　鼠标、摇杆
出品日期：2000.9
官方网站：www.mgspc.com



英雄无敌历代记

文/JWHF　编辑/东东

自去年三月发行《英雄无敌Ⅲ》后，3DO 又接连在去年九月和今年三月相继推出了两个资料片《末日之刃》和《死亡阴影》。从日程上看，基本是半年推出一个资料片，以保持该游戏常有新的内容带给玩家。从前两部作品来看，还都得到了大家一定的认同，毕竟每款资料片里都包含一些新的设计，总可以给我们带来一些新的感受。不过到了今天五月，笔者在国外的"英雄无敌"站点上看到了关于《英雄无敌Ⅳ》开发的消息，据说 3DO 以后会在该部作品中做突破性的变化，彻底改变前三代的游戏引擎（"英雄无敌"系列的全部三代作品其实是在一个游戏引擎下开发的），将游戏全 3D 化，来一次真正的创新。但是，按计划《英雄无敌Ⅳ》要到明年圣诞节才能推出，对玩家们而言真的是很遥远的事情了。也许是 3DO 怕各位 FANS 等得太着急，所以在今年九月底他们又推出了英雄无敌的一个新的系列——《英雄无敌历代记》。

从游戏发行的前期报道来看，这个《英雄无敌历代记》相对前作没有任何新的变化，除了新的故事背景外，游戏在整体操作上和《英雄无敌Ⅲ》一模一样。更令玩家吃惊的是，这个《英雄无敌历代记》竟然要分成 4 套来卖，每一套只有一个 8 关的战役模式，没有其他新的地图，没有多人游戏模式，是一部不折不扣的单机版本的产品。而就是这个产品，在北美地区还明码标价为 19.99 美元一套，实在是令很多"英雄无敌"的爱好者们不满。国外的一个知名的"英雄无敌"站点在游戏未发行前就打出了这样的评价：谁会来购买这样一部没有丝毫新意的作品！

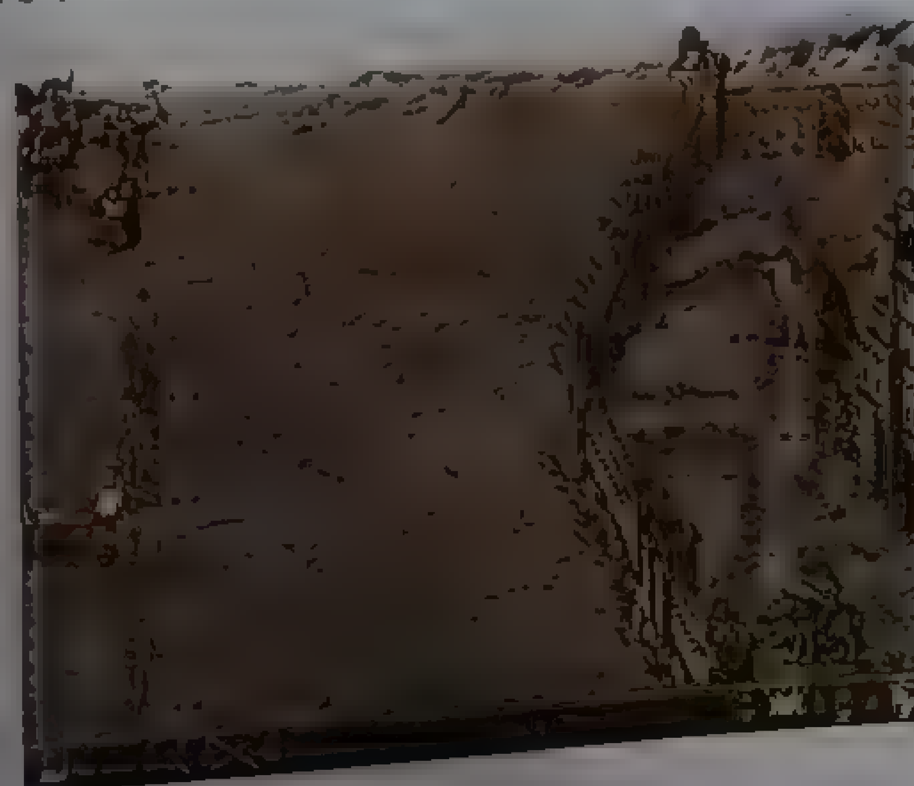


征服地狱



废墟战神

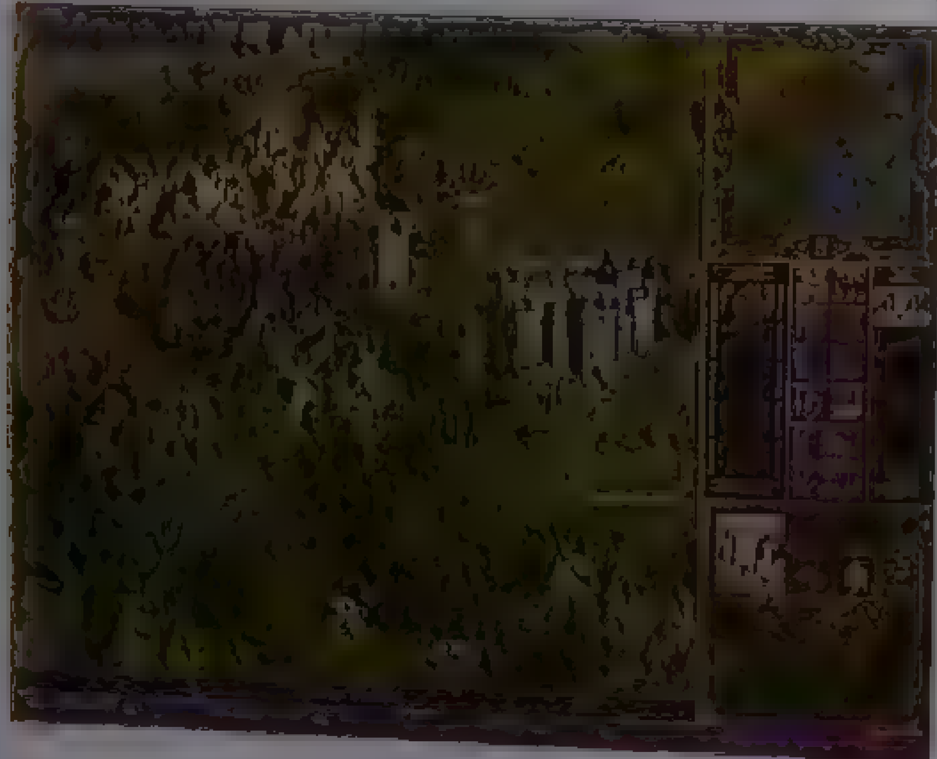
如今游戏面市了，就让我们来看看这个新资料片有什么不同吧！目前 3DO 只发行了《英雄无敌历代记》的前两个作品：废墟战神（Warlords of the Wasteland）和征服地狱（Conquest of the Underworld），另外两部要迟些在推出。游戏的剧情是这样的：在很多年以前，这块大陆曾经被 Bracada 的术士王国所统治，后来英雄 Tarnum 率领着野蛮人部落奋起反抗，并成功地推翻了 Bracada 王国的暴政，这就是《废墟战神》所讲述的故事。然而 Tarnum 的好日子并没有过上多久，很快他就被新兴的骑士王国埃拉西亚赶下了台，自己也在那场战乱中丧命了。此后不久，埃拉西亚王国的第一任统治者 Rion Gryphonheart 去世，而他的灵魂被邪恶的敌人偷往了地狱。于是《征服地狱》的剧情就此展开：Tarnum 被召唤回人间，协助 Allison Gryphonheart 女王找回 Rion 的灵魂。我在玩了一下这两个战役（请原谅我用"战役"这个单词，因为它们实在算不得两个独立的游戏）后发现，在游戏中除了有一个变了头像外的英雄外，其他所有的东西：操作、魔法、宝物和技能等跟原来的英雄无敌系列是一样的，没有任何变动，就连 Tarnum 这个主角的设计除了头像外也没有任何变化，他在 4 个战役中分别扮演野蛮人、人类、巫师和浪人 4 个角色，而 4 个角色的原型分别是野蛮人 Crag Hack，人类骑士 Sir Christian、术士





Dracon 和浪人 Gelu，看了后给我的感觉是 3DO 这次连主角都懒得重新设计了。其实当我玩了几关游戏后又有了更惊奇的发现，这个作品的游戏秘技其实也没有改变，是沿用《死亡阴影》的游戏秘技，而每关开始的过场动画也没有重新做，全部是用原来 3 个版本中老战役的过关动画，看到这里我实在不想说什么了，就是想不通 3DO 出这样一部作品难道不怕砸了它《英雄无敌》的招牌?

气愤之余我想起 3DO 另外一部经典作品《魔法门》的发展历程，在《魔法门Ⅵ》取得巨大成功后，《魔法门Ⅶ》给人的感觉就比较一般，但从一些设计上对前作有了一些改善，但到了《魔法门Ⅷ》就开始没落了，相对《魔法门Ⅶ》没有任何的改进，配药和魔法等系统几乎没有变化，让玩家有一种上当受骗的感觉，那感觉就和现在看见这部《英雄无敌历代记》是一样的。其实在 3DO 发行《魔法门Ⅶ》和《英雄无敌历代记》前，就早已经计划制作具有新的游戏引擎的《魔法门》和《英雄无敌》系列产品了，但由于距游戏发行还有一段比较长的时间，就赶紧在这期间推出了一些相似作品，其动机很明确：那就是商业利益的驱使。只要策划一个剧情，在套上原来的游戏模式，并不需要花太大的精力，经过一定的包装后就可以宣布某某经典系列推出新作，然后卖给玩家，这样的赚钱恐怕也太容易了！不过换个角度想想，NWC 和 3DO 都不是理想主义者，商业公司的目的就是为了盈利，这对于他们来讲也是天经地义的，只要他们以后可以做出更好的作品来，还是一样会吸引玩家的。



谈到这里，我顺便说一下国内外玩家对待游戏的态度。在欧美，游戏玩家基本都是以正版的途径获得游戏的，而在那里一款游戏的价格都不低，比如《英雄无敌Ⅲ》刚推出时要卖 49 美元。所以，玩家在买任何一套游戏前都是要经过认真考虑的。很多国外玩家在购买了《英雄无敌Ⅲ》后并没有继续购买以后的《末日之刃》和《死亡阴影》，因为他们认为并没有必要再为一款变化不大的产品花钱，所以在这点上国外玩家显得比较成熟一些。国内玩家就不一样了，由于盗版现象的存在，国内玩家几乎是对所有的新作品都要买来看一看，反正也花不了几个钱，比如以"英雄无敌"来说，国外玩家对战用的版本几乎都是"埃拉西亚的光复"这一老版本，而国内玩家都是玩最新的《末日之刃》和《死亡阴影》版本的。这种游戏产品不正常的"物资过剩"对于培养健康的电脑游戏市场无疑是弊大于利的。



就目前从国外各大网上游戏资讯站来看，《英雄无敌历代记》几乎没有什么影响力，大家的评价都是很低调的，除了 3DO 的站点外，其他各大站点几乎是没有对这个作品做什么评价，他们似乎都以"沉默"的方式来无声地抗议 3DO 的这款"不正当游戏。也许，它将成为名声显赫的"英雄无敌"系列游戏里最大的一个败笔。■

[illegible]	87
音乐音效	85
操 控	90
网 络	0
策 略 性	97

82

英文名称：Heroes Chronicles
出品公司：NWC / 3DO
国内发行：未定
发行版本：4 CD / WIN9X、NT
类　　型：策略〔ST〕
最低配置：P133 / 32MB、4 速光驱 230MB 硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：2000.9
官方网站：www.3do.com

魔法时代

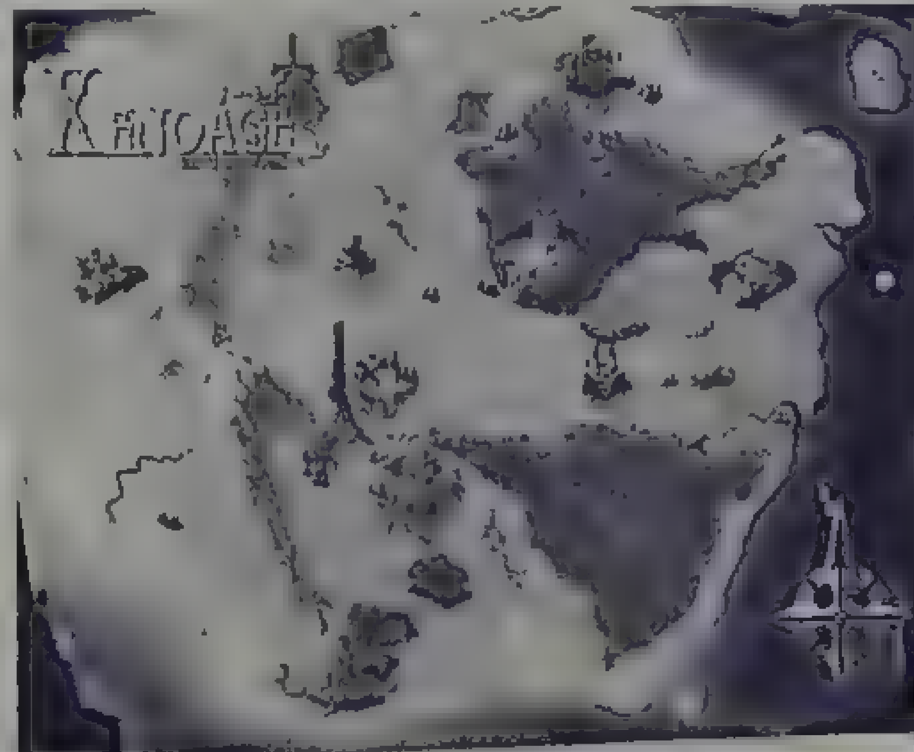
文/枫茗轩·志云　编辑/游骑兵

爱情的力量总是让人颤栗，但为了自由和正义，也只有惨然面对爱人的别离……情节至上的 RPG 在情感丰富的中国玩家中间，总会受到格外的注目和重视，这中间，以当年《仙剑奇侠传》最为有名也最令人称奇，浪漫的爱情故事，奇异的情节发生，动人的音乐效果，让人无时不感到身在仙境但又如临亲身，尤以最后出人意料的悲剧性结局，让无数玩家深感意外、痛表于心，扼腕叹息、梨花带雨……具体的表情虽然各异，但共通之处就是将游戏中的情节、人物深深地刻印在脑海里，每每看到一个新的 RPG，大家都要在脑海里进行对比，但是从来期盼慢慢变成失望，而《仙剑》在玩家心中的地位，也越发地崇高和伟大，以至于连其始作俑者大宇，都感到难以超越，所以干脆好几年都不再提续集的事情。至于现在，好像有些二代的眉目了。

我在这里，并不是要讨论《仙剑》续集的问题，只是因为要赏析另一部 RPG，自然而然地就联想到了《仙剑》——可见它在我的脑海里面同样深刻驻留，只是我一直不愿承认这个存在的事实。《仙剑》仿佛是一个人的初恋，它让我们懂得了 RPG 的真义，让我们痴迷、流连，进而被感动。但是对于现今的 RPG，我们已经无法怀有太多的奇想，《轩辕剑Ⅲ》、《剑侠情缘Ⅱ》、《新绝代双骄Ⅱ》……大家都怀着包容的心情经历着它们，但是却再也无法获得情感的被包容。

说起来，《魔法时代》(Xeno Age)严格定义上并不能与上面的游戏划为同一类型，它属于战棋类 RPG 即策略角色扮演类，这主要是因为它的战斗方式的不同。战棋类游戏历史由来已久，喜欢 RPG 的玩家恐怕很多都是从这里进阶的，除开它那别具一格的战斗方式，剩下的就是与传统的情节 RPG 完全相似的丰富的剧情成分。就为了这个原因，我一直以来不愿意把它过多地与情节 RPG 分离，因为喜欢战棋 RPG 的玩家，除了喜欢它独特的战斗方式以外，就是慢慢地欣赏情节的发展，让心情随着主角的际遇变化而变化。而且跟很多的情节 RPG 一样，《魔法时代》同样来自于一个韩国的游戏公司，GAMA SOFT，仅凭此就可以相信其美工和音乐水准都不会差。

从传统的观点来看，《魔法时代》完全符合经典的战棋类游戏的规格，在一个庞大的战场里，丰富的地形地貌，标准的战棋式战斗方式，回合制进行，各种攻击方式和各类魔法，把每一场战斗都烘托得轰轰烈烈，热闹非凡，使传统的情节 RPG 中令人厌烦的升级过程变得饶有趣味，尤其是其中还包括着独有的战略战术运用。因为你每一次战斗都要以少击多，而谋略策划使得游戏中的乐趣上升，也令你不断地拥有成就感。

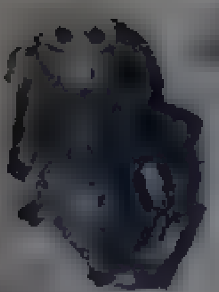


同样地，《魔法时代》所包含的情感展现的部分也非常丰富(这也是应当的)。游戏制作公司为了营造所谓的游戏文化内涵，专门为游戏的故事背景设定了一个长长的历史渊源，这种做法在时下的很多游戏都能见到，如果扩张一下，完全都能够成为像《银河英雄传说》一样的史诗巨著。不信？我们可以来游历一下。

最先可以记载的是亥日太尔元年开始的"天空的时代"(如果再往前追溯，也许会牵涉到人类历史呢，但在这里，人类的历史是不可考的，虽然这个世界的很多种族长得都像人，或者说，根本就是人类)，悬在空中的以黄岛为中心的亥日太尔帝国，以高度发达的魔科学文明称霸世界(这也就是魔法时代的来历)。但在几千年的文明发展之后，一些小小的矛盾冲突导致各诸侯国的战争，最终也将王室卷了进来，并于 3456 年 12 月初宣告了王朝的破灭。

由于各个天空城市(除了黄岛)在战争中纷纷毁于魔法神器，从而坠落地面，世界也就进入了"大地的时代"。尤其是负责神灵武器开发的城市索米地亚也因为战乱而坠落到潘它西德大陆，从而使得以后的故事都在这里展开。逃脱的人类与大地上原有的种族依次经历了斗争的时代、古代王国时代、新王国时代、诸侯国时代(黑暗魔龙德司克立夏进入睡眠期)，并经历了大神族战争。亥日太尔历 7604 年，德司克立夏醒来，对侵犯了自己领域的马德鲁王国展开了反击。游戏的主要背景也就此展开……





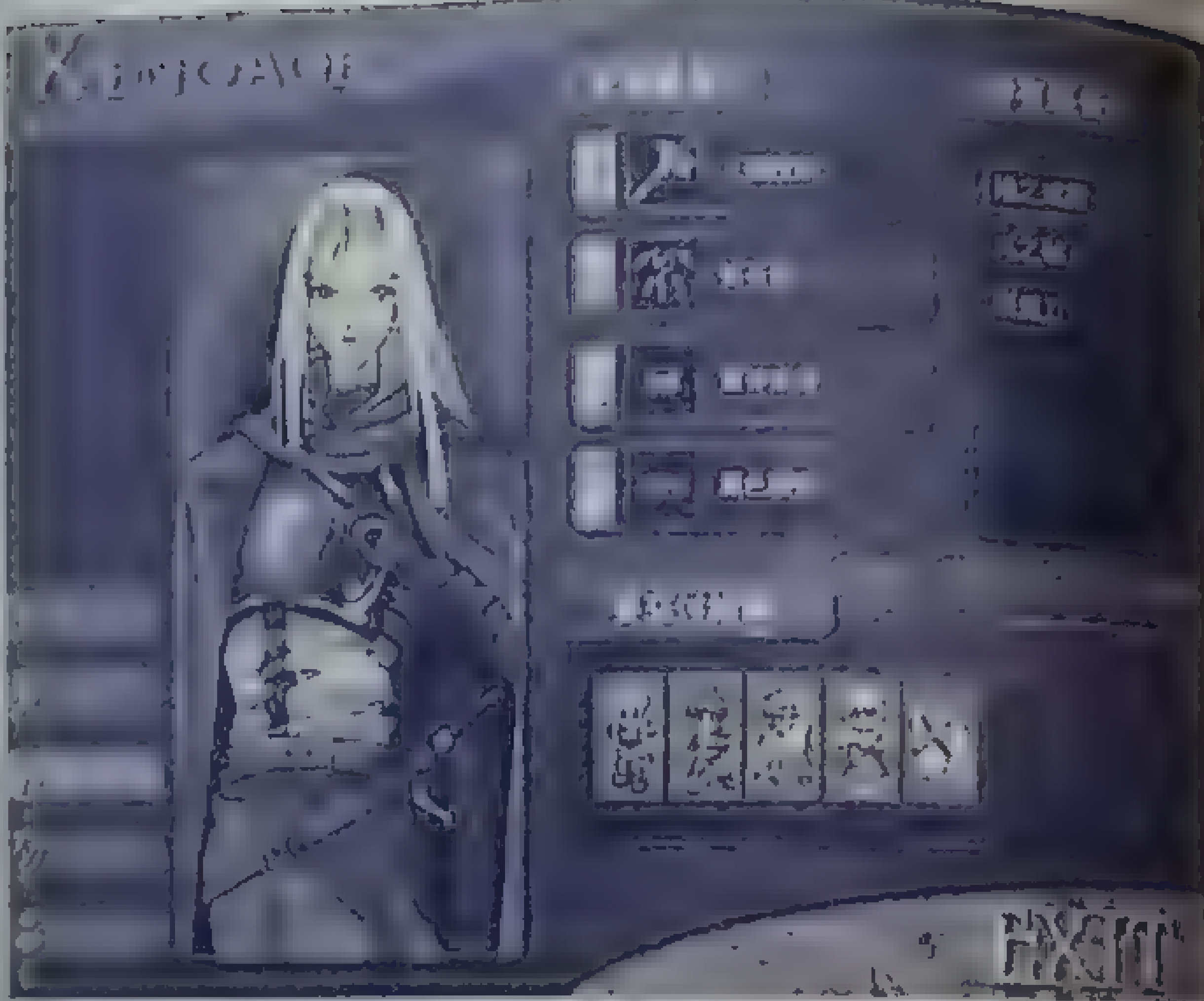
游戏评析

德司克立夏创造了卡林那和帕麦拉两人来破坏马德鲁王国，他们暗杀国王，又挑拨三个王子为了继承王位互相残杀，虽然其中有主动有被动，尤其是善良的林嘉王子。故事到了这里，也许你认为游戏的主角就是他了，其实真要是也不错，大家可以“尝尝”王子的味道，看看是酸的还是咸的（人肉？！），不过 GAMA SOFT 似乎并不愿意满足大家的这个心愿，而是另外引入了一个无名英雄来协助林嘉王子登上王位。这样也好，可以满足所有小人物玩家追求名声的虚荣心。在这方面，玩得最过火的是《金庸群侠传》，号称是要让一个无名的小虾变成一代大虾，其实多喂一些虾饲料就可以了，何必用游戏呢！

不过这个英雄还是有名有姓的，不单是他，所有在游戏中出现的主要人物不但有名有姓，而且有鼻子有脸，各自都有特立独行的性格特征，其中自然也包括了最靓最温柔最酷最辣最……的 MM 们，这省略号是留给一位精灵魔法师的，只因她的年龄已经是 214 岁，属于人类的祖奶奶级人物，不过青春可是永驻的，如果用“最老的 MM”来形容似乎有点……

既然是 RPG，自然也要体现出人物扮演的成分来，每一个人都有各项属性值，其中反映角色机动能力的就是“移动力”，这是战棋类游戏所独有的角色属性，就好比决定了一盘棋里各个棋子的移动格数，从而也就决定了你下棋的战略。同样，所有角色也可以通过战斗获取经验从而升级，提高各项属性数值……我想大家对于这些内容已经熟得不能再熟，也就是说烂熟于心，那么我也就不多言找骂了。

游戏的操控方式和菜单也属于常规课程，跟以往的 RPG 有相似之点，如果变化太多反而会招人骂，因为大家是来欣赏游戏，不是被游戏折磨的，前些日子就有那么一款游戏（名字省略以免……），操作菜单无数，令我等资深玩家（汗颜！汗颜！）完全琢磨不透，一怒删之。



不过战棋类 RPG 情节的发展手段较传统 RPG 简单，角色不用很变态地来回跑，并跟所有的人（或非人类）聊天。游戏更多地是采用了一些自动的情节发展方式来过渡，这方面表现最甚的是可以说是《幻世录》，玩家能够控制后进目的地的机会很少。《魔法时代》也较倾向于此，从事件画面直接切换到战斗画面，然后按照剧情的阶段和发展步骤，交待这一关的胜利失败条件；在战斗胜利以后，会得到基本奖励，当然，如果各位满足了特定条件，还会得到特殊奖励，甚至发生隐藏情节？不得而知，但想来应该有。一关结束跟着又是情节发展……也许有人会说这种方式使得情节发展太缺乏互动（这可是时下游戏业的时髦词汇），不过套句周星星的话：“各有所好嘛……”



至于战斗方面，可说的不多，如果你玩过此类游戏而且喜欢的话，如果你不喜欢，那我也没有什么好说的了。需要提醒各位 Fans 的是，除了通常的规则必须遵循以外（比如生命力减为 0 时就再也无法参加本轮战斗；状态不佳的时候攻防都会减弱；攻击具有方向性等等），《魔法时代》还规定战斗中一行人全部被麻痹或冷冻时也会结束游戏，这可有点……不妙了，所以各位一定要保持阵形，注意状态魔法的施放，千万不要全军覆没了。

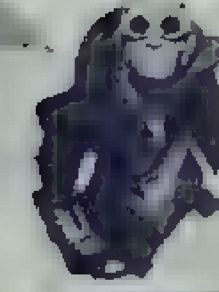


另外还有个可以振奋部分人心的消息，除开 Win3.1 和 NT，游戏可以在其它所有 Windows 系统上运行，包括 Win2000！唔唔，看来一直在游戏和 Win2000 之间两难抉择的朋友可以大喜了。另外，不知道这算不算是第一款支持 Win2000 操作系统的战棋类游戏？■

项目	分数
图像表现	80
音乐音效	80
操控	85
创意	70
策略性	80
故事线	79

80

英文名称：Xeno Age
出品公司：Gamasoft
汉化公司：捷杼电脑
国内发行：捷杼电脑
发行版本：2CD / WIN9X、WIN2K
类　型：策略角色扮演　ST/RP
最低配置：P133 / 64MB　4速光驱、声卡
3D加速卡：不支持
3D音效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　制：键盘、鼠标
出品日期：2000.9（中文版）
官方网站：www.gamasoft.com



魔导异元素 II

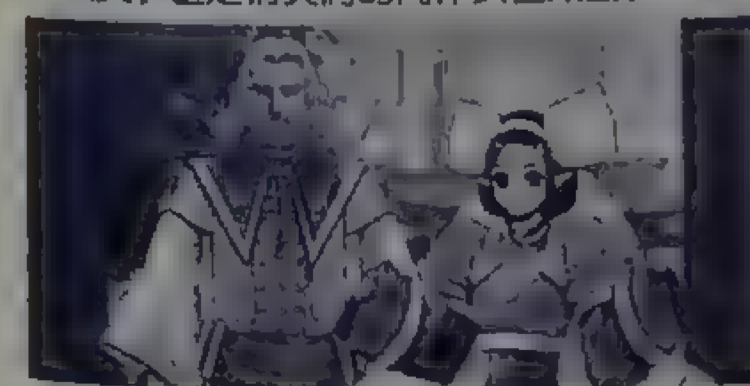
文／鲲鹏　编辑／东东

本作秉承了一代的历史背景，从时间上分析大约应该是上一代游戏发生约两百年之后的故事。“神槌”再次复活，而玩家则要继续两百年前的宿命，挺身而出与神槌进行战斗。游戏的主人公们是一群曾经在边境村庄成长的少年，他们力战神槌，使自己渐渐从战争的边缘进入核心。上一代就广受好评的多重剧情系统在二代发挥得更加淋漓尽致。

多年的游戏经验告诉笔者，游戏与人一样，也是有灵性的。一部游戏，灵性的表现主要是通过游戏的情节与人物贯穿其中，通过独具视角的创意来引人深入。《魔 II》可以讲处处都体现出了笔者以为的这种感觉：

其一，机械设定。机械设定可以说是《魔 II》的最大卖点之一。盛大开场动画，几乎全部都是由威风凛凛的机械人出演。这些叫做魔导装甲的东西是一种“来自古代世界的魔力机械”。也正因为如此，游戏中又设定了妖精的“魔力”配合上骑士的“精神力”等附属设计，以此来激活这种大型的机械。《魔 II》中出场的机械人造型多变，各式的管子从腰部脚部伸出，强有力的手腕搭配着冷色的硬钢甲，燃烧的魔力炉发出炎热的红光。在设定方面，《魔 II》较之一代更为有个性，每具机械人都有自己固定的魔法和特技，绝对不是千“机”一面。

其二，心灵“契约”。《魔 II》这款游戏最令人感动的地方，就是那种在游戏过程中不时出现的恋爱般的感觉，而这种感觉来源于精灵和骑士的“契约”。在《魔 II》中，精灵们是在这个世界里面唯一有能力施放魔法的种类，魔力也高于人类，但是精灵们的肉体实在太虚弱了，所以精灵们需要“宿主”。人类骑士个个都是强而有力的战士，所以如果使用“契约”和精灵一起共生，这样就可以自由操纵各种能力的魔导装甲了。当然在共生的时候，所有的成长都是一体的。骑士和妖精会一起成长，之间两人一起共同生活存在，当然也会有爱情的因素萌芽。在《魔 II》里面有一些小妖精非常会撒娇，当你要她与骑士共生的时候，她还会说“宿主，契约之后我们一起去约会吧！”这样调皮的话呢，十分可人。而且，当玩家想要把契约破弃的时候，她还会大声的叫晃，会说很多不要拆散他们之类的话……



其三，装配机器人。在游戏进行过程中，每副魔导在上战场前都要经过“精灵与骑士建立契约”、“分配魔导装甲”、“装备魔导装甲的各项细部”、“指定出阵人员”、“指定出阵地点”、“指定出阵时间”等几个步骤。玩过一代的朋友对此自然是比较熟悉了，这样的设置虽然很有特色，但却存在着诸多的不方便。于是在大家的强烈呼吁下，《魔 II》提供了一种叫做“储存机器人设定”的功能。曾记否，上代里面最让人头痛的地方就是“更换机器人”。当玩家好不容易设定好机器人后，只要一有人员调动，你就必需再重新组配一遍机器人，很麻烦。这次好了，只要玩家一次装配完成，就可以将这一型的标准配备保存好，在以后的日子里，任何人只要选择“呼叫机器人设定”，就会自动拥有这些装备。

工画堂的拿手好戏莫过于他们的画工。严格的讲，这种战棋游戏要想达到视觉上的高品质十分不易，而《魔 II》可以说在角色设定、机械设定、接口选单绘制以及场景绘图几个部分达到了同类游戏的很高水准。首先说在角色设定方面，在《魔 II》游戏里面登场的角色很显然比起上一代要多了很多。不过只有主角和一线配角有的半身图。在那些妖精的身上，玩家们可以看见一些漂亮的装饰品，以及各种充满想象力的发型，这样的设计让妖精们呈现出各种风情；其次在场景的绘制方面，曾经在一代就已经大放异彩的油画画风在《魔 II》中更显突出。玩家如果注意，第一张场景图的地点就是在地图末端的贤者之里，在这里你可以看见整个山谷中的灵气，还有整体的光线渲染，云气和灵气的相互交鸣……之后的旅程中，玩家甚至还会看到海市蜃楼、沙漠中的游牧帐棚……直到旅程至终，工画堂的设计人员都采用了这样强有力的场景来诠释整个游戏世界，您会在玩的过程中感觉到不虚此行；最后是游戏的音效表现。在《魔 II》中，每一位出场的女性角色设计者都为她们安排了专门的声优来配音出演（游戏中也只有女生才有声音），玩家这回可以在全程“莺歌燕语”中完成整个游戏了。■

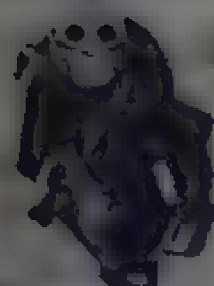


项目	分数
图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操控	[illegible]
创意	[illegible]
策略性	85
故事线	[illegible]

81

出品公司：工画堂
国内发行：依星
发行版本：1CD / WIN9X
类　型：策略角色　ST/RP
最低配置：P90 / 16MB、4速光驱
　　　　　100MB 硬盘
推荐配置：P90 / 32MB、8速光驱
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　制：鼠标＋键盘
出品日期：2000.9
官方网站：www.ystar.com.cn

游戏评析



游戏评析

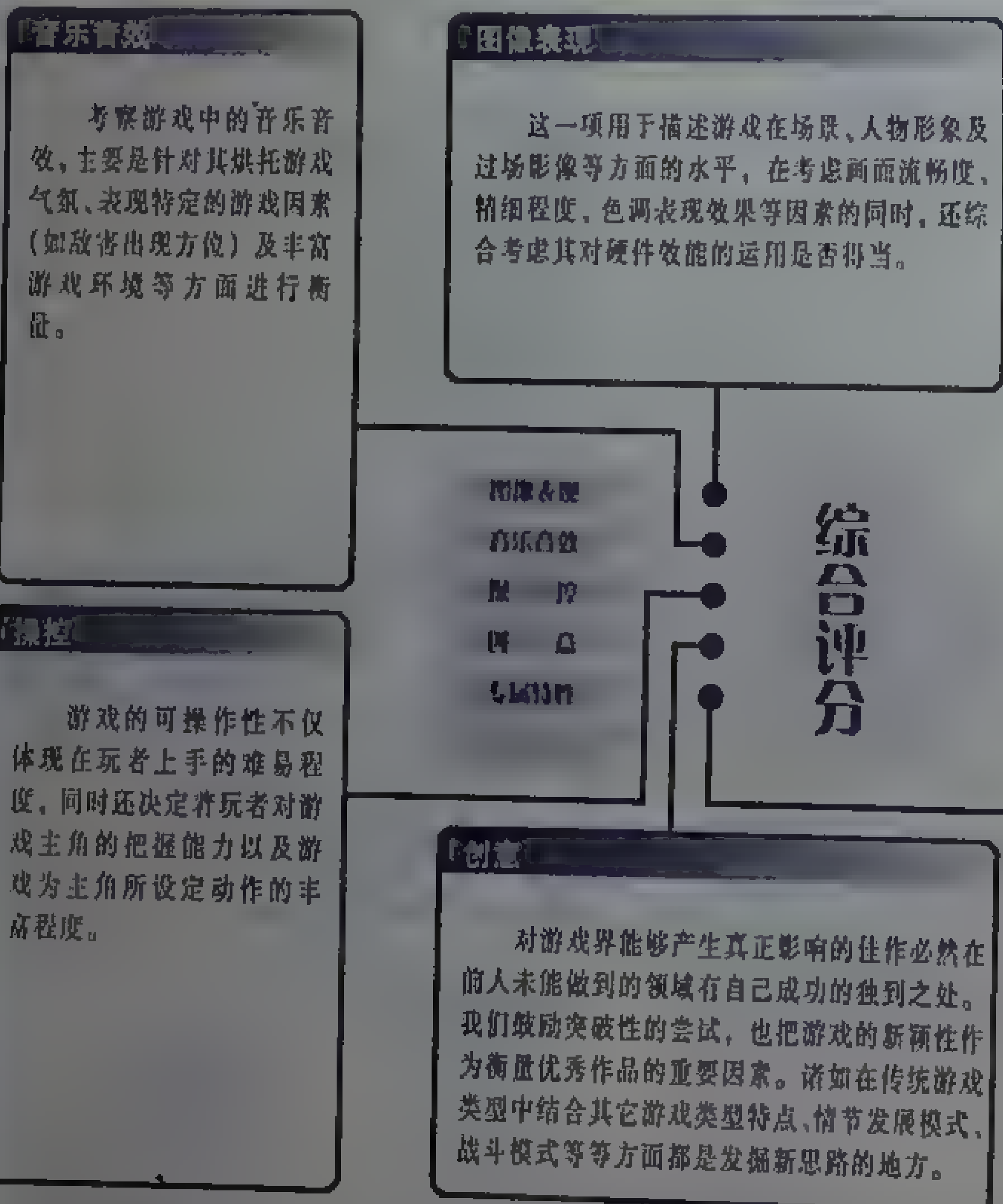
《家用电脑与游戏机》杂志的"游戏评析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用百分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。



音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式、战斗模式等等方面都是发掘新思路的地方。

综合评分

图像表现
音乐音效
操控
创意
专属特性

评分说明

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占综合评分的15%。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

100：空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。

90+：优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

80+：良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

70+：普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

60+：及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

完全图解攻略(上)

博德之门Ⅱ安姆的威胁

文/Chance　编辑/东东

前言

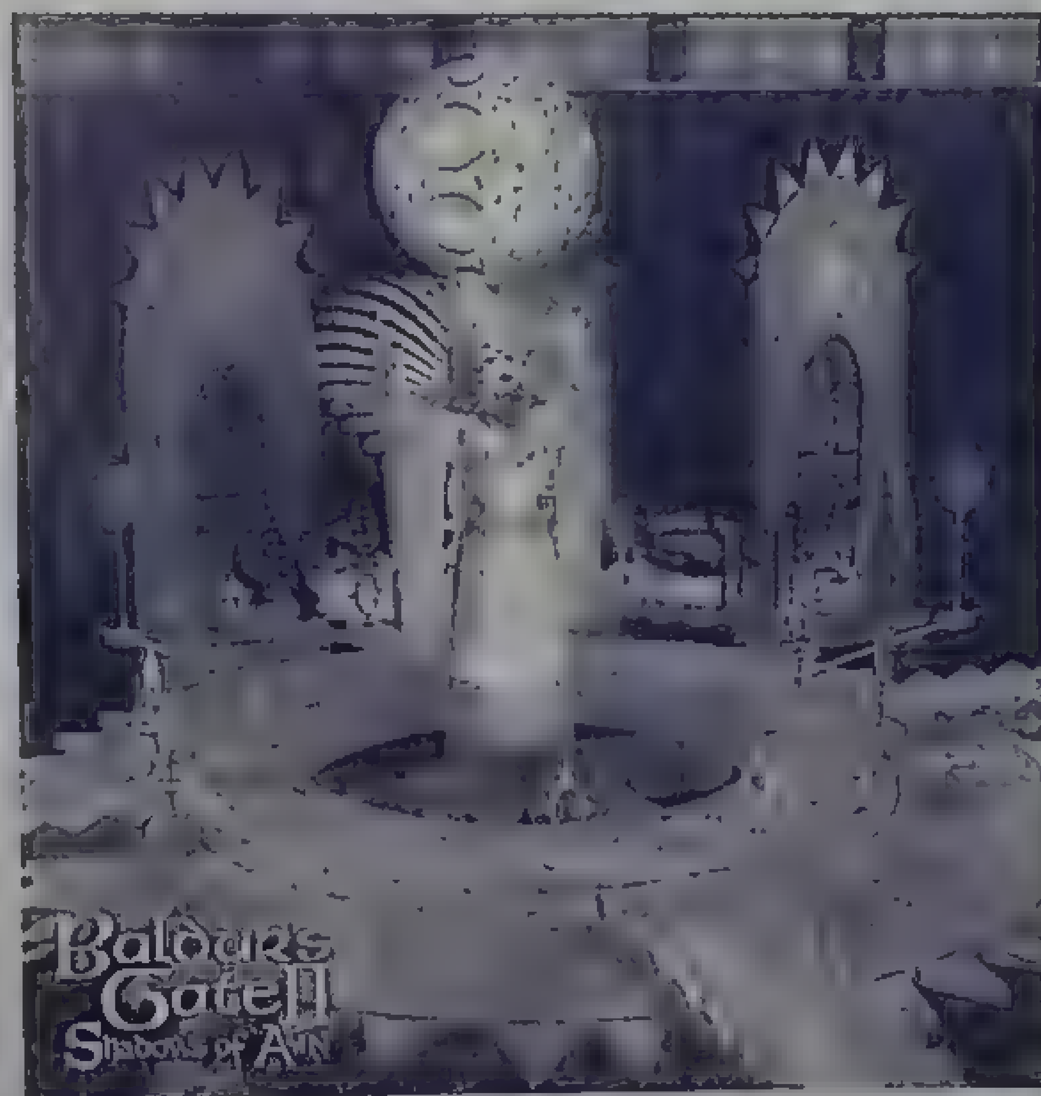
《博德之门Ⅱ安姆的威胁》(Buldur' s Gate 2: Shadows of Amn，以下简称BG2)是Bioware公司继《博德之门》、《异域惊魂曲》和《冰风谷》后又一款采用TSR公司"高级龙与地下城"(AD& D)规则推出的角色扮演游戏。和前面两个作品相比，BG2有着更为完整庞大的情节，更为出色的图象和音效表现，同时它也是同类作品中极少数采用AD& D最新第3版规则的游戏（更多的职业——比如僧侣、更详细的同种职业特长划分——游侠可选择不同特殊技巧——和更复杂合理的检定系数设计），这使得BG2在系统设定上更为严谨。

本文作为BG2的攻略，重点不在于对游戏的评论，所以关于作品的影音表现，与前作相比的进退得失在这里不做赘述。考虑到BG2的某些具体情况，在开始下面的攻略前，笔者要和诸位读者做如下的约定：

首先，我假设您已通过阅读相关文档，大致了解了AD& D规则的一些简单情况。因此在下文中，对于如何选择种族和职业；各项人物属性对不同职业的优先级和影响；设定人物时的掷点技巧；组队战斗的人物排位顺序和检定系数的意义等等都将略过不谈。仅这些周边信息，如果展开写就足以弄出篇洋洋万字的文章了。

其次，我还要假设在此之前您已经至少大致玩过了《博德之门》的一代。在BG2的前面一大段旅途中，您身边的许多人物都是在BG1中曾并肩作战或遇到过的老友。因此在游戏对话中，时常会涉及关于BG1中发生的某些情节。游戏对于这部分内容，都提供了相当丰富的提示，即使您完全没有接触过BG1，也可以通过和NPC进一步的详细交谈来了解过去的一切，但笔者的攻略是跳过了这些"回忆"而直接发展。

最后，和所有的AD& D游戏类似，这样的RPG作品除了直接影响情节继续展开的主线任务外，原则上支线任务可以放手不管。如果您有兴趣仔细探索费伦大陆这片神奇的土地，我建议还是要仔细完成每一个任务。提醒您，充分利用游戏提供的[暂停]功能，它可以帮助你从容选定打击目标，安排攻防顺序，更换补充武器弹药，检测解除陷阱——千万不要把BG2的战斗部分简单看作是另一个《DIABLO 2》。

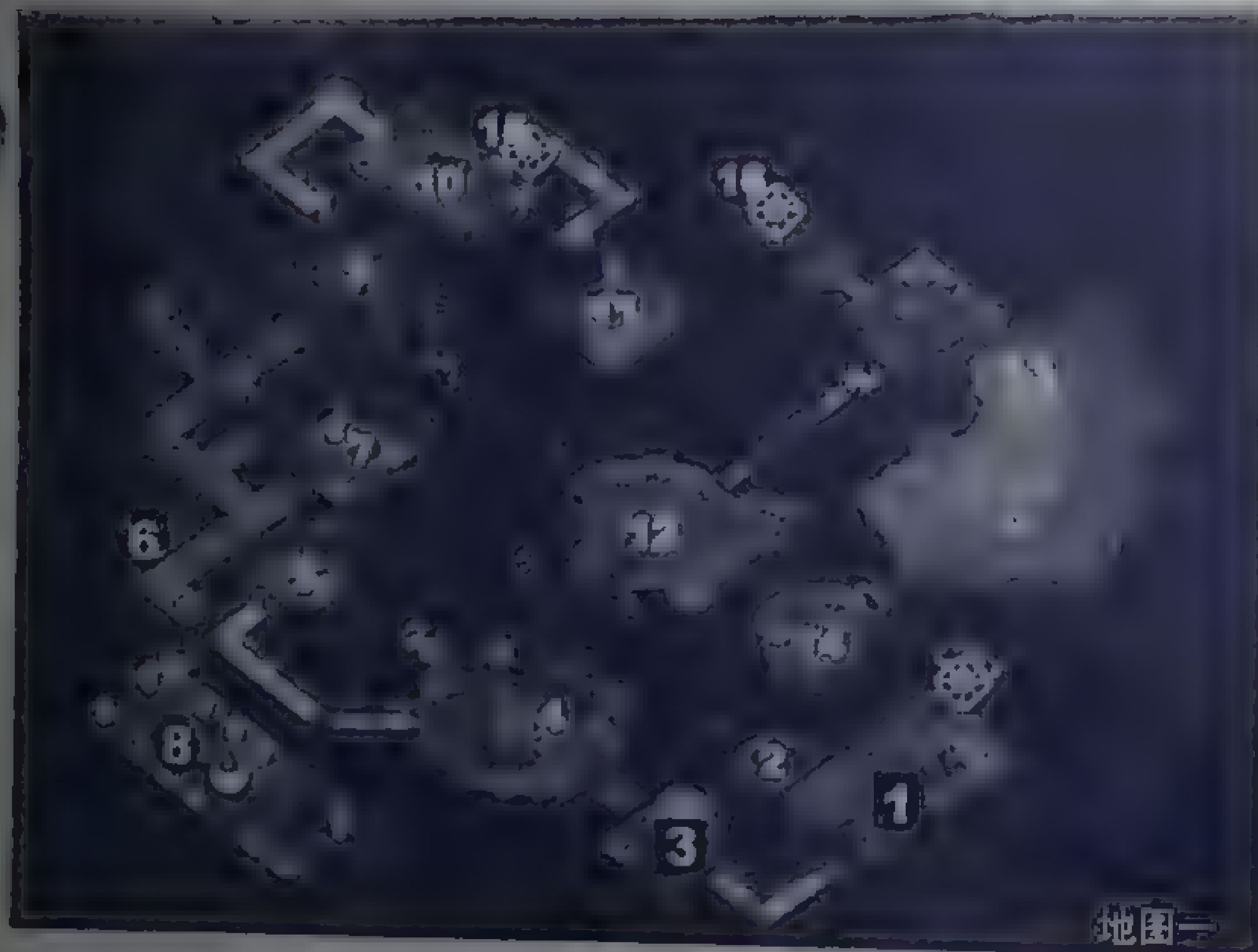


第一章(Chapter Ⅰ)

地图一：Irenicus Dungeon Level 1

概述：这是游戏开始的首张地图。在这一小节，你所要做的就是努力逃离此处而上到Level 2去。本张地图另有一个"出口"，它会把你传送到一张分支小地图，那里有个精灵在等着和你交谈。在刚开始的这一段冒险，你和你最初的几名队员都处于茫然无措的状态。你们不知道是何人出于何种目的囚禁了你们，甚至不清楚自己身处何地。所以在这一段，队员间的交谈充满了混乱的陈述和讨论，简直象一群喝醉酒的人碰到了一起。同时，作为出逃的必要准备；本张地图的某些地点将提供给你一些最基本的武器装备和魔法物品。这张地图发生的故事是完全直线展开的，作为后面冒险的"准备活动"，这里没什么重要情节——也可以认为所有细节都很重要，它为你接下来的旅程做好准备。总而言之这是一张初始地图。

1. 你的冒险从这里开始，当折磨你的神秘Master暂时离开后，Imoen会主动找到并释放你。当然，她将成为你冒险队伍必不可少的队员。和BG1不同，此时的Imoen已经转职成"盗贼/法师"的双职业人物——游戏设计者的强行规定。所以在接下来的冒险中，除了要继续充分发挥盗贼"检测陷阱"和"开锁"的技能外（否则你会S得很惨），不要忘了她也是出色的魔法师——至少已经可以施展第5级的魔法了。另外，就在你身后的其他两个囚笼里，还关押着Minsc和Jaheira，他们也是你务必要救出来的队员。Minsc的爱侣——一位女法师——在BG1中被害，而目睹了这一切的Minsc正悲愤不已。要救出Minsc只需通过对话来激发他的力量，很快这个愤怒的汉子会自己撞坏囚笼脱出。不过要


地图一

注意，对于 Minsc 没完没了的抱怨和胡言乱语你最好还是多忍耐一下，对话选择错误，你可能会在无意中赶跑这个得力助手。Jaheira——"德鲁依/战士"双职业的女杰（又是游戏设计者安排的强迫转职），想救出她，你需要先到地图的（2）去取得钥匙，她正为丈夫卡立德——也是你的亲密战友——的下落不明而焦急，所以说话有些语无伦次。

2. 这间房间里放有一些初级的武器装备和少量魔法卷轴。房间中呆立的泥人守卫不必理睬，它们没有被 Master 激活是不能动作的。对于魔法卷轴这里多罗嗦几句：你可以交给 Imoen 抄写到魔法书上永久记住；但考虑到稍后情节发展，Imoen 会再次被抓走，而且在相当长一段游戏中你无法救出她，也可以将这些卷轴先保留，以后教给队伍中的其他法师学习或使用。另外，这间屋子里还可以找到释放 Jaheira 需要的钥匙。注意，在开启任何箱子、壁柜和抽屉前，要养成让盗贼先"检测陷阱"的习惯，上锁的柜子不要急于用武器破坏，让盗贼使用"开锁"技能（如果成功）可以得到额外的经验值（每次 400 点）。在拿取的物品中，墙上油画背后的暗柜里，有几瓶补充生命力的药剂，箱子里有你需要的钥匙。

3. 这个小小的区域放置着一台发射光魔法的仪器，它会不断的再生出 Lightning Mephits（一种喷吐光电魔法的幼龙）。你需要关闭区域右侧墙壁上的开关来停止这台机器。两点注意，首先关闭机器的队员要走到里开关足够近的位置，其次要按两次开关才能起作用。不要小看这个动作，它会给你 2000 点经验值。

4. 在此处，你会遇到一名拦路的精灵（Genie）。交谈间你隐约感到它似乎认识你。精灵问你是否要猜谜语来通过它的考验，谜底要你选择是否"按下按钮"（push the button or not push the button）。无论你选择哪一个答案，接下来精灵都会召唤出怪物来攻击你作为对冒险队伍的试炼。如果你选择"push the button"，会出现一只食人魔法师（Ogre Mage）——干掉它可以得到较多的经验值；如果你选择另一个答案，会出来三五只小妖精（Gibberlings）——价值不高。当然，你也可以从一开始就摆出个高姿态，完全拒绝精灵对你的考验，拒绝回答可以让它消失，但你也失去了不少的经验值。

5. 这个房间里有只肮脏的盲眼泥人（the Sewage Golem）。它把你误会成是它的 Master，你当然乐意顺水推舟多套些消息出来。当你要求它"不要呆在这里，快去打开其他关着的门"以便你探索地下城未知部分时，它会说需要"活动之石"（Activation Stone）来激活它们这些泥人。泥人提示你要找的石头在地图的（7）由 Master 的"亲信"Rielev 带着。在离开房间前确定你已从桌上拿到了一些补充药剂。

6. 这里有两只未激活的泥人守卫，你进入时它们不会攻击。笔者建议你按下屏幕下方的［攻击］图标对这两只怪物强行进攻，如果你现在不及时处理掉这些呆子，它们将在稍后的场景出现并攻击你。

7. 这个房间的培养池中，黎养着持有激活泥人所需的"活动之石"的 Rielev。它在冒着气泡的培养液中苟延残喘。它说不清对 Master 是敬服或畏惧，甚至说不清自己是在活着还是已经死去了。它唯一确定的，是希望你帮它"解脱"出目前的状况——拔下它维持生命的管子。作为报答，Rielev 将 Master 交它保管的 The Activation Stone 交给你。把这个石头给（5）处的泥人，它会自动跑出去打开一些原先封闭的门。

8. 这个房间可进可不进，没有什么情节在此处发生。屋里的箱子中有一支 Quarterstaff +1 的四角杖，在游戏初期算是值得去拿的武器——当然，仍然要小心陷阱。四周的培养池里有些突变体生物，靠近它们可以听到它们啜泣着诉说自己的不幸。

9. 一些小妖精（Goblins）在此攻击你，建议抢先干掉其中的弓箭手。这里是有不少书架，Imoen 说这让她想起了阔别已久的家——烛堡——里那巨大的图书馆。感伤过后，记得仔细搜索这些书架，拿走所有的物品。最后，确保所有队员生命值完好，进发到下一个地段。

10. 一群讨厌的矮人恶棍在这里攻击你。它们对于你能逃脱 Master 的监禁而跑到此处深感吃惊。这些矮人"分工"明确，有负责砍杀的，有弓箭手远程骚扰，有施用分身术捣乱的，小心应付吧。搜索被你干掉的矮人尸体，拿到几个橡子和一些目前算不错的盔甲。你会注意到旁边（15）的门无法打开，不要着急，时候还没到，你需要去找一把钥匙。小心通往（11）的走廊，不要忘记盗贼的作用。

11. 房间墙角站着一个周身被防御魔法包围的 Cambion，不要一上来就徒劳地攻击他，完全没有效果。你需要派一名队员，走近房间中央，连续按两次按钮（屏幕上出现一个由首尾相连的两个箭头组成的小圆环，表示你找到了按钮）关闭掉怪物守卫的仪器。去掉了魔法防护的 Cambion 早晚会死在你剑下，搜刮他身上的宝物。

12. 房间里有一只 Otyugh。笔者也说不清这是什么怪物，应该是到目前为止你碰到的最难消灭的家伙。可以让队伍中的 Minsc 站在台阶上持续用弓箭攻击，这样队伍损失比较小。干掉它后仔细搜索房间补充装备。从怪物死去地方应该可以找到一把钥匙（Wand of frost key），这是你继续前进所需要的。沿走廊向地图右上方走，来到卧室。这里到处是陷阱，所以不要急于开箱子取宝。处理完卧室中的一切，你现在应该能够打开（15）处锁着的门了。

13. 在这里可以遇见三个被囚困在此处的森林精灵。她们是友善的种族，所以不要浪费你的魔法去施展什么"媚惑术"试图控制她们。这些森林精灵本来和她们的女王居住在遥远的风矛山（the Windspear Hill）最南端。Master 当初为了讨好自己的妻子——这个可怜的女人现在已经故去了——而掠夺了森林精灵们的一棵圣树移植到此地，这三只精灵不得不跟随圣树来到这里。精灵向你描述了一些关于此地的情况，并透露 Master 名叫 Irenicus，他通过传送门在这复杂的地下城穿梭。精灵恳请你从这里的妖怪身上夺回她们的信物，一些橡子——就是你先前从（10）处矮人那里取得的东西——带到远方向森林女王求救。如果你此前已去过了（15）处，就会知道这些精灵手中握有可以解放神灯精灵的臂章。你要求用这个臂章作为替她们取回橡子的回赠。将身上的橡子展示给森林精灵看，她们感谢你正义的举动，告诉你如果想利用传送门逃离这里，需要取得 Portal Key 来激活这些门，它应该就在 Irenicus 卧室的某个地方。对话完毕，你可以进入（14）处 Master 的卧室，如果刚才在（6）你没有干掉那两个呆立的泥人，那么现在会在这里遇到他们。

14. Master 的卧室密布陷阱，这下 Imoen 可有的忙了。Imoen 对这间卧室感到非常不舒服。她似乎在梦中来过这里，头脑中不断幻化着鲜血、尸体。Imoen 恨不得一把火烧了这罪恶的房间。没有原因的，Imoen 隐隐觉得这房间对于 Irenicun 一定非常重要，如果他对整个地下城有什么东西会关心，那么一定是这个房间。这里有一些不错的宝物，最关键的是要取得本地图传送门的钥匙。

15. 从这里进入一张小地图，前进的路上会遇到几只 Mephits，小心应付它们喷吐的闪电。小地图左上角的平台有只油灯，你摩擦油灯放出了一只被困这里的神灯精灵。精灵自称在很早很早以前的某时，被 Irenicun 手下的邪恶法师施法拘禁到了神灯中。他很想念自己久别的异度时空。神灯许诺，如果你能找到释放他所需的臂章（Flask），他愿意以一件犀利的武器做交换。将从森林精灵那里得到的臂章交给他，他回馈你一把 +2 的混乱之剑（游戏初期相当厉害的双手武器）。

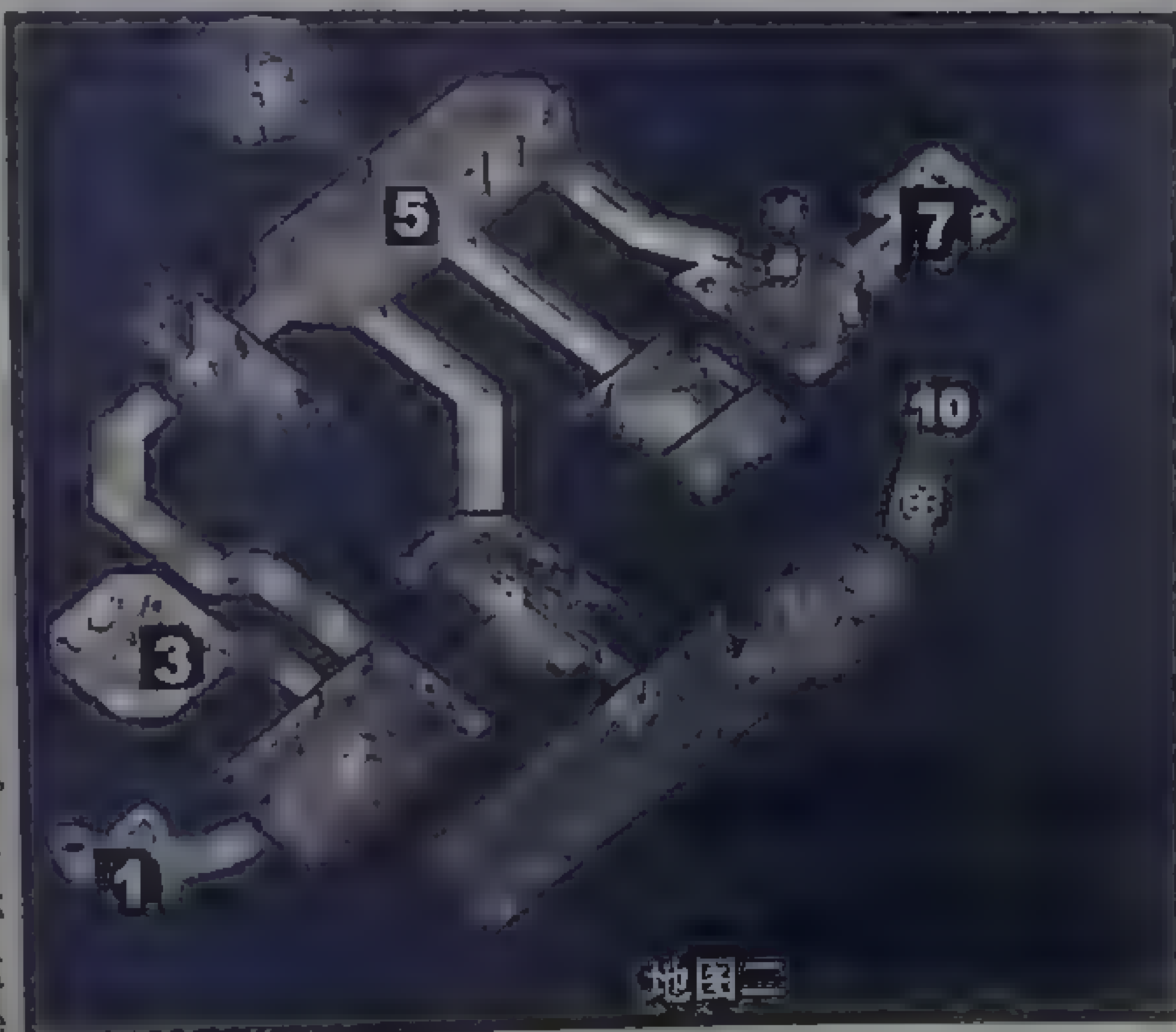
16. 完成了本层的所有任务，拿上传送门的钥匙，从这里上到 Level 2。

地图二：Irenicus Dungeon Level 2

概述：和前一张地图类似，你在本张图主要需完成的任务就是找出逃离地下城的路。和前张地图不同之处在于这里的一些分支任务不那么直截了当，你需要更仔细地和 NPC 及自己的队员对话以获取必要的线索。在本张图中找到的魔法卷轴你要仔细考虑好是否交给 Imoen 抄写到她的魔法书上，因为在稍后完成这张地图时她将根据情节发展被强制离开你的队伍。不要担心你现在分配给 Imoen 的盔甲和武器装备，当她离开时这些东西会自动传送到你的背囊里或扔在附近的地上——但不包括魔法卷轴。

1. 从 Irenicus Dungeon Level 1 的传送门出来，你的队伍站在这里。一位盗贼 Yoshimo——他的分支职业是赏金猎人——主动走上来和你交谈。你问他为何在这里，他说自己也不清是怎么回事，他猜测是和你一样被莫名其妙抓来的，总之从昏迷中醒来时就发现自己在这个地牢里了。最近几天 Yoshimo 一直在附近查看寻找，他发现这里有几个传送机不断从异度空间涌出闪电幼龙，杀也杀不完。Yoshimo 感到单凭自己应付不来的。他希望能和你一起冒险，彻底摧毁那些传送机，然后找到出去的路离开这里。注意和他谈话的语气，不要嘲笑他身上的伤口，选择诸如"我无法相信一个连自己都保护不了的战士"之类的句子可是会挤兑走这个好帮手。想更多了解 Yoshimo 的情况——可以拨打免费 800 电话——哦，不，是可以按屏幕左侧的人物图标查看详细情况。如果你希望现在以较少的队员进行冒险以获得较多的经验值，也可以选择拒绝 Yoshimo 加入队伍。不必紧张，在下一章你还有机会碰到他。笔者选择让他现在就加入队伍。在传送门左侧有个柳条箱，里面有些宝物和钥匙必须取得。连同上一张地图，在你完成本张地图时应该拿到 6 把钥匙（Wand Key）。在继续进发前，确保你的队员生命值全满。

2. 一进入房间就会遭到众多 Mephits 的袭击，不要徒劳地和它们陷入苦战，只要集中全力迅速摧毁右手墙边的 4 只传送机就可以消灭这些讨厌的东西。让 I-



地图二

moen 或 Yoshimo 搜索房间，拿走所有的宝物，特别要注意其中的一把钥匙。屋子中间的桌上躺着一具不知死去多久的遗体，看得出他生命的最后时刻受尽了折磨。靠近观察，你赫然发现竟然是 Jaheira 的丈夫，你的亲密战友，在《博德之门》中屡建奇功的圣武士 Khalid！！！悲伤的 Jaheira 愤怒地诅咒着敌人，口中默念着：银色的索林纳瑞，用你明亮的月光指引这个圣洁的男人到他该去的地方，照亮他的前路，愿他的灵魂得到安息。气头上 Jeheira 对你、Imoen、Minsc 和 Yoshimo 的安慰恶语相向。她指责你们完全不了解她此刻的心情。其实，相信玩过《博德之门》一代的玩家，第一次玩到此处心情只能用震惊来形容。卡立德这个说话有些结巴的圣武士是笔者相当喜欢的人物，他直率而勇敢，绝对是言行合一的“圣武士”。此时和 Jeheira 对话，言语间千万不可对卡立德稍有不恭，否则她会立刻离开你的队伍——你不能再失去朋友了。Yoshimo 说他几天前就在此处看到了卡立德的遗体，似乎逝去已久。令人吃惊的是，Imoen 声称，她不知是在梦幻还是现实中曾目睹了卡立德被害。一个男人——也许就是 Irenicus——强迫她眼睁睁地看着卡立德被砍死，每砍一刀就在 Imoen 耳边喊“我要你看着他！”。Jeheira 反而冷静下来，她告诉你现在首要是想办法逃到地面上去，但有一息尚存就有机会为卡立德报仇。

3. 这里有许多培养池，其中一个已经破碎。一个女人——通过培养池克隆出来的女人——正和 Irenicus 的手下展开战斗。虽然你帮她解决了麻烦，但她似乎已陷入了无法控制的疯狂中，嘴里念叨着：我不是“她”，我不愿意成为“她”，我只是我……同时向你进攻。结束这个意外的生命旅程是最好的办法。随后赶来的 Imoen 说自己在去找你前，已经在地牢里看到过许多类似的培养池，里面的女性都长着同样的面孔。似乎是 Irenicus 曾有过一个极其心爱的女人，在那女人死后，Irenicus 为了纪念她开始通过邪恶的法术以培养池复制“她”。在刚死去的克隆女人身上，你可以拿到 6 把 Wand Key 的最后一把。

4. 前进的木桥上有陷阱。

5. 不要着急冲进去。让 Minsc 和 Yoshimo 这些善于用弓箭的角色先远程解决掉里面的 3 个矮人（身上有宝）。你会看到一名冒险者试着要走过大厅却倒在陷阱下。这里就要用到你前后取得的 6 把钥匙了。让 Imoen 打开“检测陷阱”的能力，沿最左侧的墙壁慢慢前行。碰到一个陷阱，就插入一把钥匙启动墙边的圆柱开关，这样就可以永久解除这个陷阱。陆续解除 6 个陷阱，也得到了 6 把可以施放魔法的手杖。来到大厅尽头，这里是一尊你从不认识的神祇的坐像，从坐像上得到防护 +1 的戒指。

6. 进入这里前确定你的队员已补给完毕。有几个暗黑盗贼从屋里攻击你，不要管那些小杂碎，全力先对付其中的首脑 Ulvaryl。在进这里前，你应该拿到过至少两个“五彩球”卷轴，用这个法术在 Ulvaryl 攻击你前打昏她，否则她的传送术和混乱术会给你带来不小的麻烦。

7. 几个失心疯的矮人和 Goblin 在这里攻击你，他们不相信在这个地牢里居然有人犯能跑到这里来。轻松搞定后别忘了取得你的战利品。

8. 这里是个内外套间的屋子。里间关押着一个叫 Frennedan 的老家伙。他可怜巴巴地请你用在外间得到的钥匙打开玻璃幕墙中的门释放他。他对如何逃离此处一无所知，你允诺他跟随你的小队一起逃走。屋子的柜子不少，陷阱也不少，慢慢拿吧。预先提示您，你救出的老家伙其实是个变形魔。在你最后逃离此处前他会现原形攻击你。干掉他可以得到些经验值，值得尝试。

9. 几个刺客在这里截杀你，先处理掉中间会魔法的一个。弓箭手的箭射在身上可是很痛，要赶快处理。建议你特别关注 Imoen 和 Jeheira，她们很容易挂掉。

10. 从这里走出去你将重见天日。确定你已搜索过全部地图，拿取了所有希望拿的宝物，因为一旦离开这个地牢，你就没可能再回来了。

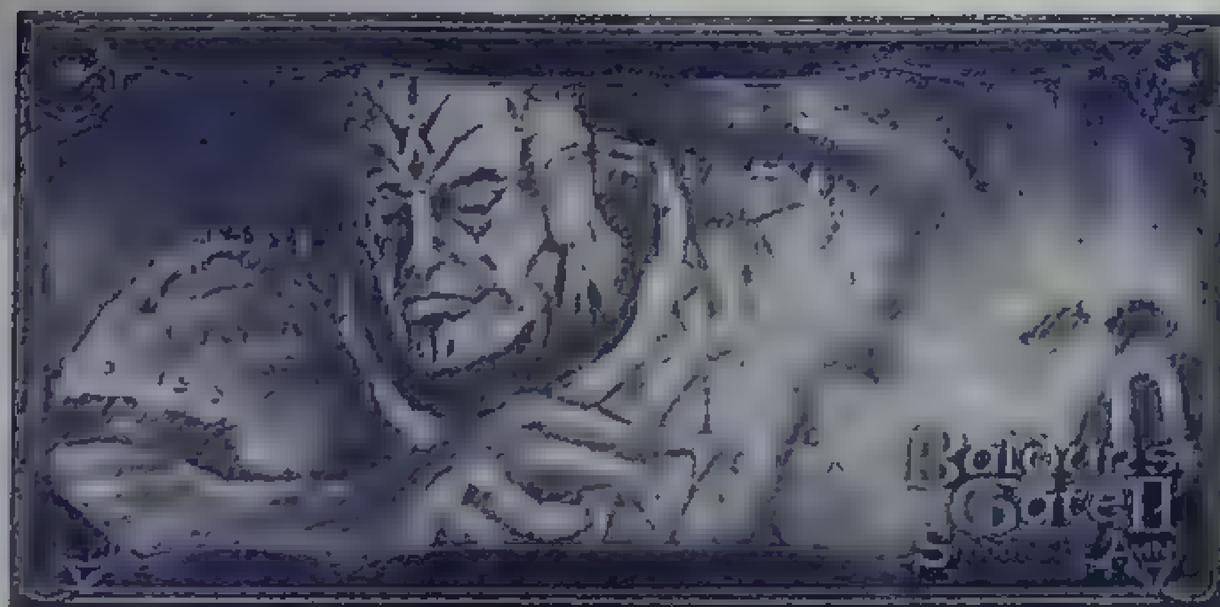


地图三：Waukeen's Promenade

概述：当你的冒险队伍刚从地牢里逃出来，邪恶的法师 Irenicus 就追了上来。奇怪的事发生了，一群影贼公会的盗贼把 Irenicus 围住并攻击他，可惜这些人不是 Irenicus 魔法的对手，很快不是被石化就是被彻底摧毁。解决了这些影贼后，Irenicus 威胁 Imoen 必须跟他回去，永远别想逃离他的控制，他不喜欢 Imoen 这种小孩子脾气，并说他要进一步控制 Imoen 的未知力量。愤怒的 Imoen 当然拒绝这种无理的要求。两个法师就在光天化日下的城市里展开了魔法对决。正当两人你来我往的时候，一群神秘的披着斗篷戴着头巾的法师出现了。他们声称这个城市禁止随意使用魔法，除非你已经购买了使用魔法所需的许可证（听起来怎么象买微软的产品哦）。这些法师惊异于 Irenicus 的强大力量，虽然有几位很快就被 Irenicus 干掉了，但他们自称法师公会人数众多，命令 Irenicus 放弃徒劳的抵抗。Irenicus 最后法力耗尽只好认输，同意跟这些神秘的斗篷法师走，但他要求必须同时也把 Imoen 带走——因为她也违规在城市里使用了魔法。

在本张地图上没有标出太多的情节点，绝大部分室内的小地图都很简单，您完全可以自己享受探索的乐趣。标出来的 5 个地点是其中比较有趣的一些位置。这一部分主要的情节将在地图(3)处的马戏团帐篷里展开，其余地点的事情可以根据你自己的需要去探索或跳过。城市中有不少各式的店铺出售你需要的装备和给养，有少量值得交谈的 NPC 可以去“骚扰”他们，这有助于你更好地了解这座城市。当你在城市里逛够了，就可以去探访贫民窟的区域，这也意味着你将进入游戏的第二章了。

1. 从上一张地图出来，你的队伍出现在这里，游戏会展开一段情节动画，你会看到 Imoen 和 Irenicus 两位法师间的魔法战斗——蛮华丽的。然后这两个街头闹事者都被民警——哦，不，是城市里的神秘法师一股脑揪走了。询问旁边的守城士兵，他说不知道那些法师把 Imoen 带到哪里去了，因为凡是因滥用魔法而被捕的犯人是不关在城市监狱中的。他们会被这些来去无踪的法师带到其他某处的法师塔里。Minsc 主张蛮干，迅速救出 Imoen，他怀疑那些法师和 Irenicus 是串通的。Jeheira 认为还是谨慎些好，看起来那些法师属于某个势力强大的组织，何况这里还搀杂了难缠的影贼公会在其中。Yoshimo 同意 Jeheira 的意见，认为还是先在城市里转转，至少可以看看是否能多找的几个帮手。



2. 旅店，在这里你可以买酒打探小道消息，租个房间美美睡一觉恢复队员的体力。旅店真是各色人等齐具，有见人就想抓的卫兵——不会真抓你；有被丈夫遗弃，在这里傻唠叨的怨妇；有分不清矮人、精灵和兽人的老板。通过和 NPC 交谈你了解到，那些带走 Imoen 的法师属于一个神秘的魔法公会，人们称之为“斗篷巫师”。他们来去不留痕迹，你无法找到他们，只能在需要的时候等他们来找你。人们传说他们居住在某个湖底的深处。据说只有影贼公会的人知道如何找到这些法师。NPC 告诉你，影贼公会的首脑叫 Renal，他领导的这个神秘公会总部叫 Bloodscalp(滴血头皮）。想去那里，你需要先通过 Amn 国的首府 Athkatla——一个庞大兴盛的都会，那里有巨大的斗兽场和角斗士。据说前两周，Athkatla 出现了一个力大无比的巨人，甚至惊动了斗篷巫师的人去观望。影贼公会的那些人，是只认钱不认人，只要你有足够的资金，可以雇佣他们为你做任何“暗影下的勾当”——当然包括带你去找斗篷巫师的法师塔救 Imoen。人们提醒你，想和影贼有联系，要记住那句俗话：小心你的背后（AD& D 规则中，盗贼的攻击技能里有一项“背刺”，从背后袭击敌人可以带来极大的额外伤害）。但有问题是，如果想去救 Imoen，至少先要了解自己现在身处何地……

3. 在外面的集市上，继续和市民交谈你才知道，原来自己现在就是在 Athkatla，这里位于宝剑海湾的南端。Jeheira 也想起来，当初费伦大陆内战后期自己和卡立德曾来过此处——这又勾起了她沉痛的回忆。



接下来展开本张地图的主要情节——拯救马戏团的人。马戏团的帐篷外有城市的警卫把守，他劝阻你不要进去，因为最近一段时间，所有进入帐篷看表演的人都没有再出来。前几天一位强壮的马戏团训兽师自告奋勇要进去看个究竟，结果至今没出来。卫兵们也进去探看过，一样一去不回。现在这里被暂时封锁，等待护卫城市的斗篷巫师公会派人来检查。告诉警卫你和你的伙伴有能力解决这个问题，警卫回答他已经尽义务警告过你了，如果坚持冒险他不负责任，Minsc 对此显得兴奋不已。

在进入马戏团的帐篷前，确定你已经和站在外面的小男孩交谈过，他叫 Giran。他的母亲被困在马戏团的帐篷里出不来——这是一个快速的支线任务，你要帮 Giran 在他和母亲间传递消息。一进入帐篷，即将过桥进入表演场时会被一个精灵(Genie)拦住，他说主人 Kalah 不喜欢不聪明的傻瓜打扰自己办事，所以想进马戏团内部需要先回答谜题（精灵怎么这么喜欢出谜语，真够烦的，看来还得把他们关在神灯里比较安静）。谜题的正确答案是“The prince is 30 and the princess is 40”。

继续往里走，遇到一个食人魔，奇怪的是他的声音是年轻女子的样子。食人魔在了解到你是来拯救马戏团的冒险者后告诉你，她叫 Aerie，是一只精灵，那种长有翅膀，喜欢在森林中飞舞的美丽精灵。严格地说她曾经是这样的精灵。在 Aerie 小时候，一群强盗绑架了她，为了防止她逃走，他们剪去了她的翅膀，后来马戏团的老板，善良的 Quayle 救了她，并将 Aerie 带在身边抚养长大，传授她各种技能。Aerie 是名牧师/ 法师双职业人物。几天前，一个不知名的坏蛋潜入马戏团，不清楚他使用了什么法术，先媚惑了这里的



人，而后又杀死了很多进来看演出的市民。被他媚惑的人口里念叨着"Kalah是我们的主，他是万物的开始，也是万物的终结……"等等妄语，所以Aerie猜测这个邪恶的幻术师名叫Kalah。

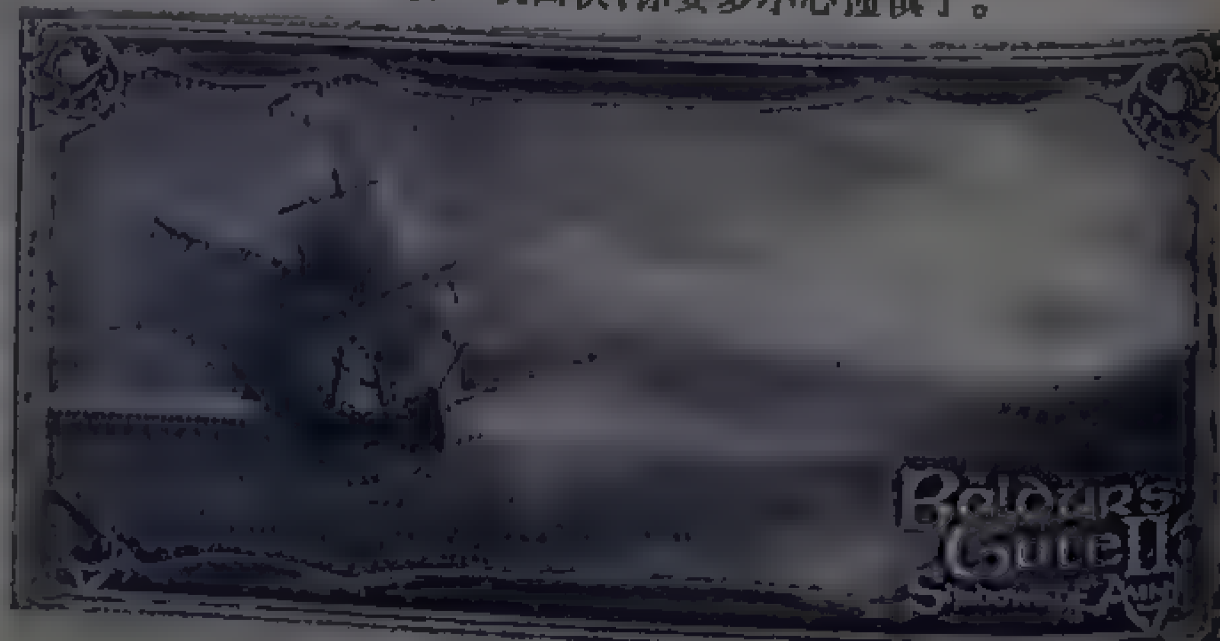
Aerie告诉你，在马戏团的帐篷里不要相信你眼睛看到的各种东西，它们全都是幻象，但如果你屈服于自己看到的幻象，带来的却是真实的伤害。Kalah在Aerie身上使用了幻术，将她的外表变为食人魔，然后又加了一道隐形的锁链。打开锁链的钥匙在某个Kalah媚惑的人身上。这把钥匙也被施了幻术，现在的形状是一把食人魔之剑(the Ogre' s Sword)。Aerie请求你找到这把剑解救她，她愿意帮助你进入帐篷最深处，同时她更要救出正陷于危险中的Quayle大叔。从见到Aerie的位置向左走，你会遇到一只大蜘蛛，她就是被施了类似幻术的小男孩Grian的母亲Hannah。和她交谈，允诺会救她出去即可。绕过蜘蛛，前面有两个被媚惑的人(幻象)，干掉他们会从"尸体"上得到食人魔之剑，交给Aerie她兴奋地发现自己恢复了原形。同意Aerie的请求，她将加入你的队伍——终于有替代Imoen的法师了。

沿路前进，终于来到最里面的房间，Kalah似乎对你的到来不无意外，他语带讥讽地感谢Aerie为他领来了猎物。一翻唇枪舌剑后的战斗要仔细应付，Kalah的幻术还是颇为厉害的。当这个邪恶的幻术师终于倒在你剑下时，他带着惊怒的语调高喊："不，这不可能，这和你许诺我的不一样。我为这个计划了许久，你许诺我成功后将把世界留给我掌握。怎么会这么早就败在这些人手下？你不守信用，这和你许诺的不一样……"你并不清楚Kalah嘴里说的"你"是指谁，隐约感到这些怪异事件背后另有主谋。当你想进一步询问时，Kalah嘲讽你完全不了解到底在发生什么，言毕便死去了。

和Quayle重逢的Aerie分外欢喜，Quayle知道精灵加入了你的冒险队伍后非常高兴。他已把自己所知尽数传授给了Aerie，美丽的精灵姑娘长大了，是到了该出去历练一番的时刻了。完成这一切后，出马戏团的帐篷再次找到小男孩Giran，告诉他母亲已安然无恙，得到你的经验值。和守卫交谈，讲述刚才发生的事，你的队伍将提高声望。

4. 这里是城市的冒险者之家(the Adventurer' s Mart)，里面的矮人老板和Jeheira早年就认识。楼上有个女人卖种类繁多的魔法卷轴。她声称自己才不怕斗篷巫师对魔法的禁令。她说斗篷巫师中一个叫Corneil的人在市政厅里做事，你只要有足够的钱就可以从他那里买到"魔法许可证"——腐败！楼上的书架有许多书可以读，能了解不少情况。这里可以买到许多真正上好但也价格昂贵的装备。正常情况下，你现在的资金应该什么都买不起，不过稍后当你有能力时可以回这里补充装备。

5. 这里将发生一场有趣的战斗。用一点小小的智慧，你会有丰厚的回报。上楼你会见到5个自以为是的笨蛋，他们包括盗贼、战士、矮人、法师和野蛮人。那个矮人Mencar在和你交谈时语气非常有挑衅的味道——他其实希望和你起冲突而干掉你。你要冷静地告诉他，你不是来这里挑事寻衅的，这样这5个坏蛋就无法进攻你了。好，布置妥当你队伍的摆位，现在你按下屏幕下方的[攻击]按钮，强制向这几个白痴进攻，这可以有效降低战斗的难度。用召唤术(你应该有一个这样的卷轴或者可以在城市的商店里买到)或其他类似的攻击法术先全力解决屋子靠床边的敌方法师Amon。你要尽可能快速地放倒他和他的伙伴，否则这小子会给自己和同伴用盔甲术来提升防御能力，然后用媚惑术使你的队员起内讧自残，那就难处理了。



这场战斗有可能发展得让你感觉失去控制，特别是那个矮人更是个令人敬畏的对手，他有200点生命值。敌人中的野蛮人也不是吃素的，他会充分使用自己的"狂暴"技能来砍杀你。对方的盗贼可能会逃跑，随他去不必理会。如果你还有没用完的"五彩球"卷轴(chromatic orb)，可以用它击昏矮人。战斗结束后，你可以得到一套在店铺里值9000金币的全防御盔甲，Hmm……还是值得的。但要小心，宝物中一把剑是受到"狂暴"诅咒的，没有"移除诅咒"的卷轴还是先别用的好。另外还有一件革甲，穿上后许多属性会降低，所以……

解决了这些问题，城里已是夜幕降临，再次走到马戏团帐篷门口却看到一个女法师Herishan在独斗3名影贼公会的人；而且居然战胜了，她告诉你，当时机到来时，一切都会真相大白——这远比你想象的复杂。她要你小心提防影贼公会，然后就消失了。在死去的影贼公会的人身上，你找到了了一份文书(Note)。这是一份互助会通告，说影贼公会势力最近膨胀很快，要各处小心注意，特别是影贼公会的商船队要特别"关注"云云。看来前路危机四伏，你要多小心谨慎了。

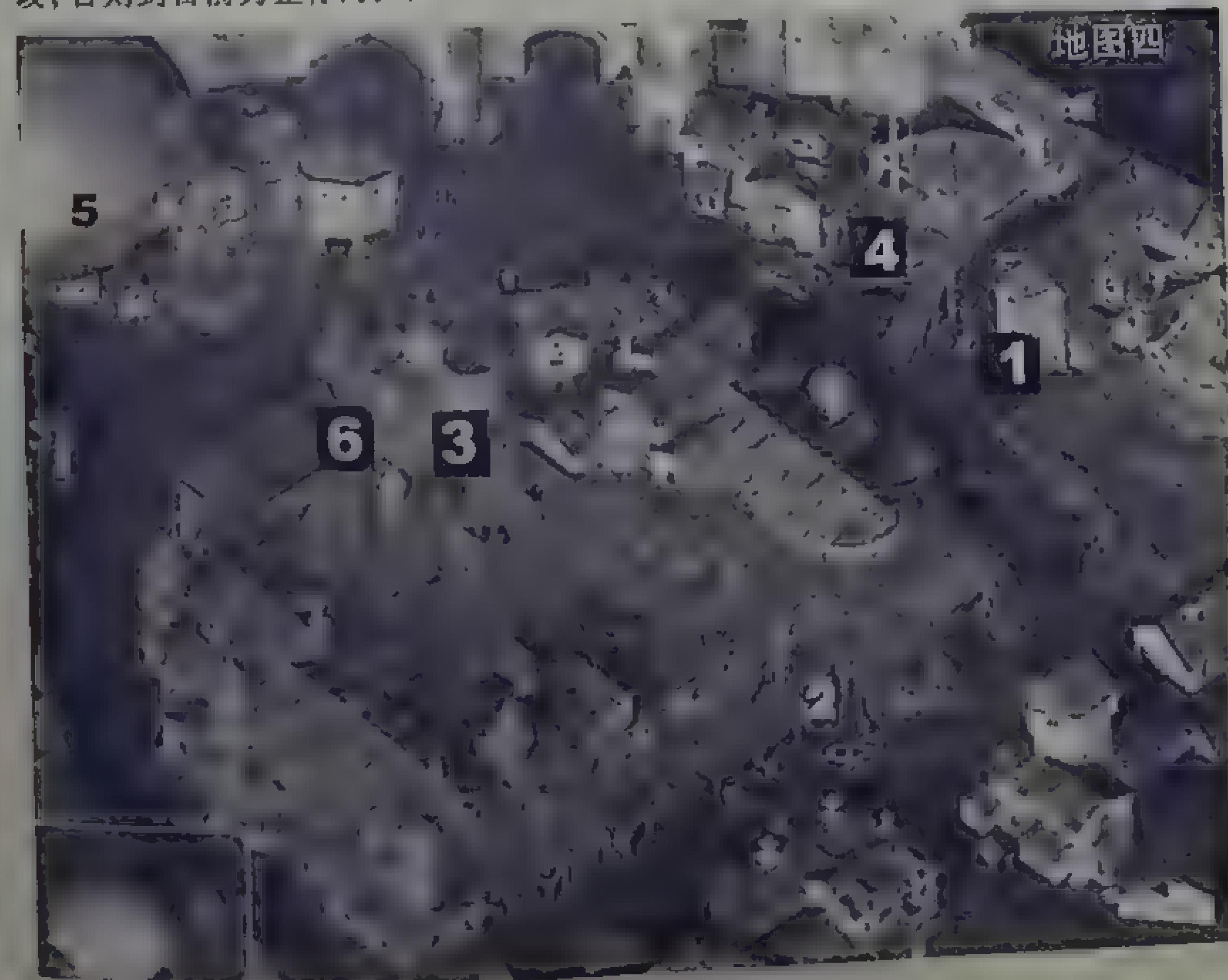
第二章(Chapter II)

在看了详细的第一章攻略后，相信玩到这里的朋友已经可以掌握游戏的整体结构了。所以在下面的部分，我将重点列出章节中的剧情点和大致解决办法，详细的剧情和非线形的分支则留待以后为您补上。

地图四：The Slums District

概述：第二章将从这张地图开始。当你看完第一章的过场动画，并和本地图(1)处的影贼公会接头人Gaelan Bayle谈过后，你在第二章要完成漫长的"打工"之旅就此展开。Gaelan Bayle告诉你，影贼公会早已注意上了你，也知道斗篷巫师的人抓走了你青梅竹马的伙伴Imoen。Gaelan说，影贼公会势力强大，强大得超乎你的想象。他们可以完成雇主提出的任何要求，比如带你去斗篷巫师所在地救出Imoen，甚至可以在你的要求下捣毁斗篷巫师组织，或者如果你愿意他们可以为你抓住Irenicus。总之影贼公会无所不能。当然，这一切的前提是你愿意付给他们一笔价格"公平合理"的金币。Gaelan接着告诉你，只要你能拿出2万金币，他会指点你如何去到影贼公会的总部。除非你用修改，否则到目前为止你的队伍不可能有这么多钱。因此这确定了本章的主要目标：挣够2万金币。这里给你一个小提示，当你通过完成支线任务得到了15000金币后，就可以回来找Gaelan。将金币交给队里的Yoshimo(他的职业也是盗贼)，让他去和Gaelan交涉，后者会告诉你影贼的大老板看你很有诚心，愿意以15000金币的新价格来达成你们双方的交易，然后他会给你一把打开影贼地下城大门的钥匙，你就可以开始第三章游戏了。如果你用了修改，从一开始就直接弄到了2万金币，那么你可以彻底跳过第二章而开始下面的旅程。

地图上的(2)处是这个贫民区重要的情节点The Copper Coronet。在这个地点，你可以找到几个愿意加入冒险队伍的NPC并接到不少任务。从这里开始，游戏将向着非线性方向展开，你的旅程也开始有可能和笔者的攻略不尽相同了。贫民区几乎你遇到的每一个人都需要帮助，但你只需知道挣够2万金币是眼前的主要目标，所以一切支线任务要为此服务。在(2)处的The Copper Coronet笔者建议你接下这多如牛毛的任务中最大的两个：解救被囚禁的奴隶；探索Nalia城堡，除掉里面的山洞巨人(Trolls)。这些任务可以有效增长你的"经济实力"，如果你的主角是战士、圣武士或游侠一类，这些任务也有助于你的菜鸟角色迅速成长为一带剑侠。在下面的地图中，笔者标出了一些主要情节点，其他区域大家自己慢慢逛吧。



除去拼命赚取两万金币，其实也另有方法继续发展游戏主线。你需要转移到Docks区(另一张地图)，在那里和名叫Bodhi的女人搭上线，并完成接下来她交给你的一系列任务。但遗憾的是，Bodhi是本游戏中的大反派之一，如果你选择这条主线，则必须和影贼公会为敌，并且将导致团队声望的下降。

1. Gaelen Bayle——影贼公会的接头人，一个有点神经质的小子。从他这里你可以了解不少关于影贼组织的情况。有意思的事，他家楼上居然也是个武器装备店铺，可以买到不少东西。不过也许是作贼的本行，所以屋子放东西的柜厨有不少陷阱，要小心。

2. The Copper Coronet，你的主要任务在这里展开。

3. 贫民区的Ilmater神殿，可以购买魔法卷轴、鉴定物品、捐款提高声望，当然更可以复活死去的队员。

4. 这里和你接下的解救奴隶任务有关，但此处根本没有入口。你需要消除了The Copper Coronet的下水道后从那里走过这边来。

5. 光滑的大型圆球屋顶，看上去简直就是电影《深海圆疑》的博德版。这里有个比较大的分支任务。如果你在游戏中选择了法师职业，这个任务可以使你快速变得强大。你需要到附近的Umar Hills去，同时游侠Valygar将加入你的队伍。

6. 这里有个半黑市性质的商人卖一些很不错的装备，但注意他只在夜里出现。

地图五：The Copper Coronet

概述：为了顺利继续游戏，你会发现自己很需要在这个地方多逗留一些时间，在这里你将有机会充分通过周围的这些人把自己团队的钱袋充满：-)。这里有一位游戏中非常重要的NPC将加入你的队伍，和Imoen一样，她也是从盗贼转职过来的"法师/盗贼"双职业人物，名叫Nalia。不要犹豫，她当然非常值得你招揽到自己的冒险队伍中——在AD&D的世界

中，盗贼和法师这两种职业是永远有价值的。

在这里你会接到“拯救奴隶”这样一个较大的分支任务。这个任务包括两部分。当你救出一个叫 Hendak 的人后，拯救奴隶的第一部分就算完成，然后 Hendak 将交给你“Beastmaster Quest”(Beastmaster：兽王是8处竞技场的 BOSS，这里的设计好象电影《角斗士》一样)这第二部分任务。通过和地图(5)处的 Lehtinan 交谈，你可以开始完成第二部分。还是那句老话，记住无论你接下了什么任务，本章的首要目的就是赚钱以支付给 Bayle 的交易费。完成这个目的的方法是多种多样的，笔者这里只是大致为您指出如何以最快的速度和最有效的方式来达成。稍后如果有时间我会非常愿意重返这里仔细探索每一个分支任务——它们大多针对玩家你创建人物的不同职业而具有不同的特色：某些任务特别适合战士来练级，而另一些特别适合法师获得更多的魔法。



1. 这里有个被处以绞刑的“邪恶属性的狂暴矮人”Korgan。如果你感觉队伍中缺少战士类的“肉垫”可以考虑招揽他(我不喜欢，因为目前我的队员全部为善良或守序中立)。这里还有一群无所事事的小阿飞，如果你闲得没事手痒，可以向他们提出挑战去竞技场来进行一场战斗。

2. 如果游戏在第一章的时候你没有同意 Yoshimo 加入队伍，那么现在他将在这里和你再次相遇。

3. 这里是另一个可以加入你的 NPC，他叫 Anomen，是一名从战士转职的“牧师/战士”Dual－Classed 人物。虽然他的“智慧”(Wisdom)属性为12点——不高——但不妨碍他成为一名招人喜欢的队员。我没有让他代替队伍中 Jaheira 的位置(纯粹是出于从《博德之门》就开始的深厚友谊)，但必须承认这家伙无论是为队员疗伤或参与混战都是把好手。

4. Nalia 简直象极了 Imoen，她也是游戏中非常重要的一名 NPC。必须承认，一名会魔法的女法师再能够使用弓箭实在是太棒了！！

5 Copper Coronet(红铜贵冠)的老板 Bernard 在这里，他提供从住宿到交易各方面的服务。不过，Lehtinan 才是你完成任务需要交谈的人。过去问问这家伙，有没有什么“其他”的方法可以在这里让你花点钱爽一爽(天呐，其实我挣钱还来不及呢)，这样他将允许你进入 Coronet 后面的部分。Firkraug 和 Lord Jierdan 在里面，你可以从他们口中了解更多关于分支任务的情况。

6. 完成了其他任务后，这里是下水道的秘密入口，那将是你的下一个目的地，所以现在不必着急去探索。

7. 在你得到许可后，可以来到这个小区域，不过最初你会遭到几名守卫的攻击。消灭掉这几个瘪三后，在单人小囚室中找到 Hendak 并和他交谈。你需要从 Beastmaster 那里取得释放 Hendak 的钥匙。

8. 这里是兽王的竞技场，你需要布置好自己的队伍和他进行一场战斗。注意提前把守好右侧的小门，否则等兽王出现时，你会发现他可没打算和你“单练”

9. 一旦你的队员暴露在兽王的视线中，所有先前隐藏在黑雾中的区域就会打开，旁边会冲出数只“大猫”和熊。其实只要你的队伍不太冒进，完全有可能慢慢探索这个区域，小心地一点点展开地图上的“迷雾”——最好溜边走。在和兽王战斗前，预先处理掉这些野兽可以降低稍后的战斗难度。你的队员 Anomen 有一项魔法是“Protection from normal missiles”(防护来自投射武器的攻击)，现在可以派上用场——兽王会放箭。兽王一死，记得从他身上取得钥匙、弓和其他宝物，然后去找 Hendak。在打开 Hendak's 的囚室前，要先打开旁边几间屋子的门以释放被关押的孩子们，这可以得到额外的一些经验值。释放 Hendak 后准备和本张地图其他区域的守卫开始另一次战斗(他们怎么知道是我把人放了？)。你会发现，Hendak 自由后，杀死了 Lehtinan。再次和 Hendak 交谈，他请求你通过下水道去(6)处解救滞留在那里的其他奴隶。救出这些可怜的奴隶，作为回报，这里的老板 Bernard 将愿意在交易中给你个不错的折扣。

10. 如果你在(11)附近的某个房间看到一名发怒的矮人 Llynis，干掉他并拿走他的东西。这些东西属于一个小男孩的幽灵，稍后你会在墓地区碰到他。另一种可能是，在你和墓地的那个男孩幽灵谈过前，无法从 Llynis 身上拿到要找的东西，我没有反复玩这个地方，你可以自己存盘后试一下。这里还有个蠢家伙，他叫 Romar。这小子正和妓女鬼混，很担心自己的妻子找到这里来，你可以在楼下找到他妻子 Talia，如果你向她透露 Romar 的消息，会看到这个悍妇是如何火冒三丈地冲上楼去，你可以尾随在后面看一场免费的“真人秀”——反正既得不到什么，也不会失去什么，权作一笑而已。■

(未完待续)

幻想纪元

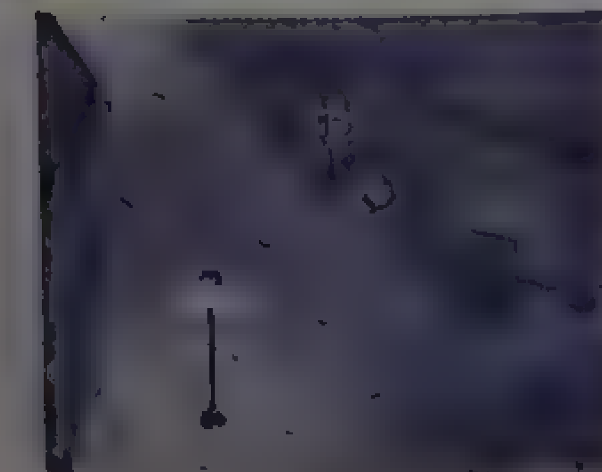
文/亚联游戏·Diablo Ⅱ　编辑/东东

故事发生在一万六千年前的亚斯德王国。菲利克斯(玩家)风尘仆仆，来到尼亚镇一间旅店投宿。次日，嘈杂的人声把他从睡梦中吵醒，向旅店老板娘打听，方知今天是亚斯德王国的国庆日，并且门外有新的告示，菲利克斯决定出去看看。(图一)

告示的是国王颁布的，大致的意思是在国庆当日举擂台赛，获胜者可得到一百万金币。菲利克斯决定一试身手。同旁边一女村民谈话，她问你是否要去，答“是”，则可得到一治疗药。回头向一些村民打听这里的情况后，就离开尼亚镇，直奔亚斯德王城。


图一


图二


图三

来到王城街道(图二)，左手边的路口可以买到装备和药物，右手边的路口可以买到武器．遇到一个走失的女孩，答应帮她找妈妈，然后向中间的亚斯德广场走去。

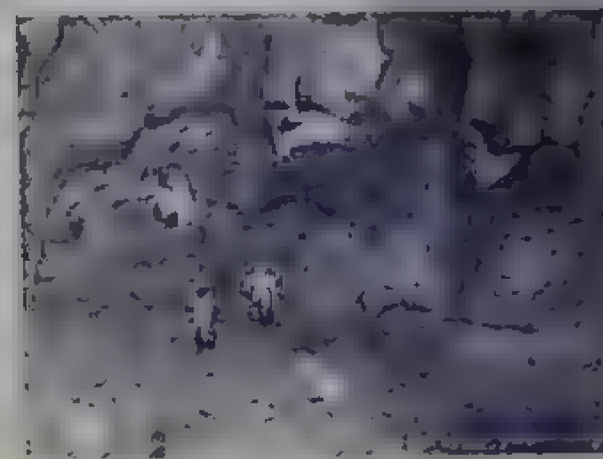
在广场的中间喷水池旁，菲利克斯帮小女孩找到了妈妈。擂台赛在皇宫举行，先去门口报个名，再进皇宫。经过主持人和国王的一番致词后，比赛正式开始。在菲利克斯连胜三局，正要进行决赛时，却中了别人睡眠魔法的暗算……比赛输了。一个人正垂头丧气地在城墙边走时，又遇到离宫出走的公主，被从城墙摔下来的她踩到，真倒霉！

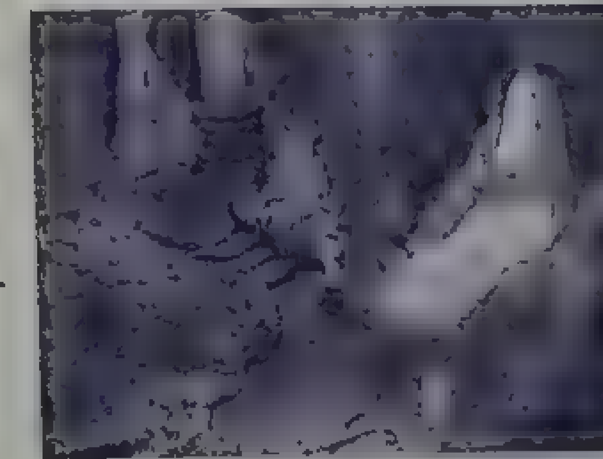
向尼克镇进发，在镇中补充一下物品后，在一家小店中遇到公主克莱儿，答应带她去鲁那夫。当二人出门正要上路时，却被皇宫的卫兵捉了回去，菲利克斯被认定是拐带公主的歹徒，给关了起来，后经公主澄清后国王才放人。

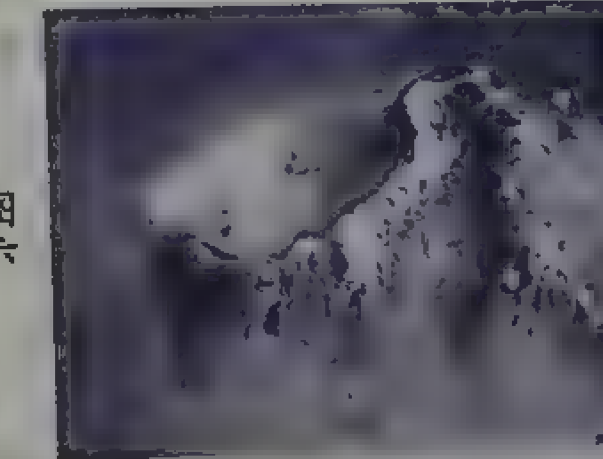
菲利克斯正想离开王城，无奈天色已晚，只好在一家旅店住下来(图三)。深夜，公主把熟睡的菲利克斯叫醒，两人商量好继续鲁那夫之旅。

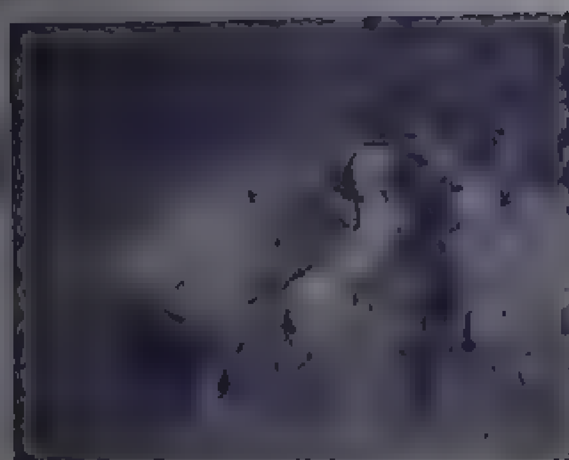
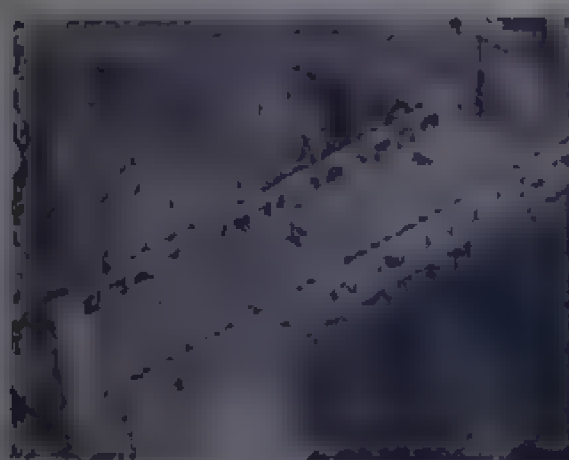
回到尼克镇，打听到要去鲁那夫的话得先过沃克隧道，需要找一个向导。在一间酒吧里认识了安娜，出门时她答应了做我们的向导，到对面的店里买了火把，就向沃克隧道前进吧。

在隧道左边的入口，公主被两个神秘人抓去了(图四)，菲利克斯决定先救回公主，跟着神秘人逃去的方向，从这里(图五)出去，然后点击这个小镇(图六)来到拉尔镇上。安娜说要走，在菲利克斯的劝说下，才答应跟他一起去救公主。在小镇的第一层见到一个紫衣人，菲利克斯想到公主的事同紫衣人有关，就上前与他搭讪。紫衣人问菲利克斯是否愿意加入星月教，这可是进入紫衣人组织救公主的机会，请选择“会”，得到一条星月项链。然后可以到第二层购物，补充物品。向镇民打听之下，得知公主被星月教掳去沃克山脉的瀑布附近。一行立即起程，从(图七)进入沃克山脉，经过一座木桥(图八)，可以到达一个瀑布，从瀑布旁边的石梯上到顶(图九)可进入星月圣地入口，但要先记得把星月项链戴上，不然门口的人不让进。


图四


图五


图六





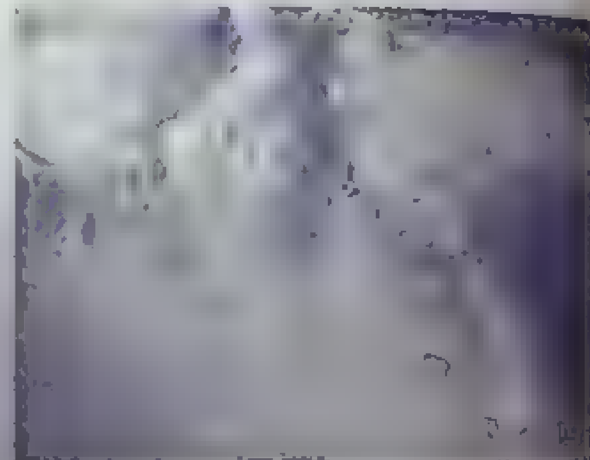
进去后还得和他俩打上一架，打赢了继续前进

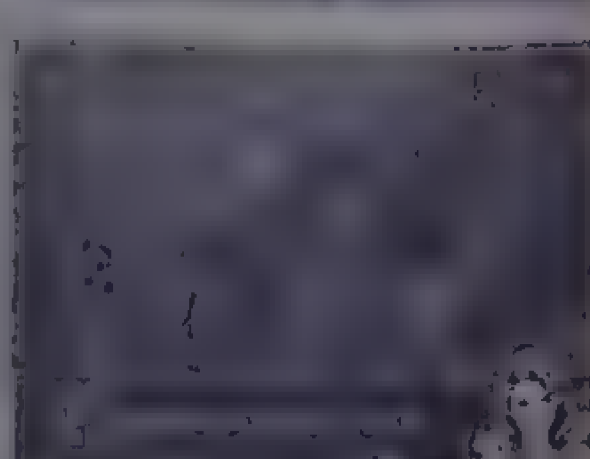
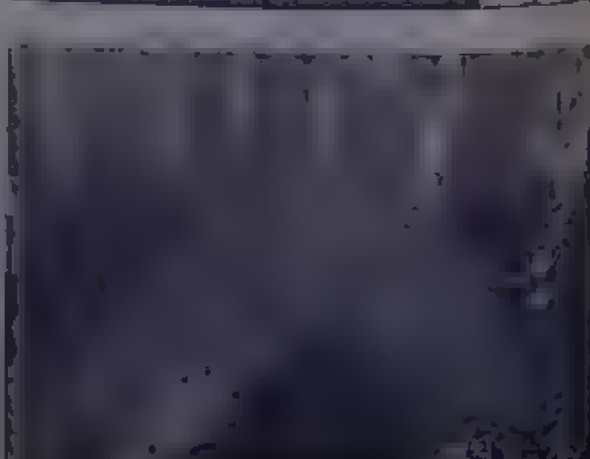
沿圣地通道向内走，会到达一个地方(图十)，选择走左边的那一条路，沿阶梯直上（图十一），到达一扇有粉红图案的门前(图十二)，安娜把门打开，原来公主就被关在里面。正想为公主解开锁，却听到有人来了，菲利克斯和安娜先躲了起来看看来者是谁，原来是亚斯德王国的重臣，欧鲁将军那大光头，他勾结星月教掳了公主是为了要挟国王让位给他。安娜不小心暴露了行藏，躲不了，看来又要打架。原来菲利克斯上次国庆擂台决赛时也就是被他暗算的。打赢欧鲁后，可以得到解开公主的钥匙，一番商议后，决定一起破坏欧鲁的阴谋。出了牢房门口再沿阶梯向上走（图十三），进入星月教圣殿，欧鲁就躲在那，他放出星月石像发动攻击，石像被打败两次后会倒下，菲利克斯在闪倒下的石像时，不小心把传家之宝的项链丢到下面的幽暗树海，而欧鲁被塌下的石头打昏。于是，大家把欧鲁捉回亚斯德王城……

国王答应了让公主与菲利克斯继续鲁那夫之旅。这时先去看看能否把菲利克斯的项链找回，从沃克隧道的另一个入口进入(图十四)从左边的小路出来，可到达沃克山脉的尽头出口（图十五），然后到旁边的幽暗树海入口，见到一个小朋友在找一只小狗。菲利克斯说带他进去找，从这里进入(图十六)，到了石像摔下来的地方找到了小狗。出来后，从树林的一个出口到达石像的另一边，三人一起找项链，但找不到，只好暂时作罢(图十七)。经原路回来树林出口，带上那小朋友，一起到附近的沃克镇，把小朋友交给他的妈妈。在镇中补充一下物品，再回到幽暗树林。从一个有两个箱子的地方，选择走画面的右下方（图十八）的路（旁边有一条向横的路，不要走错了），可以到达另一个地方(图十九)。在这里见到一个青年正被幽灵围攻，救了这个青年，同他聊天，得知他叫葛雷恩，葛雷恩向菲利克斯交还项链，然后一直走，就可以走出树林。到达鲁那夫(图二十)。

在鲁那夫入口街道的右边小巷中，可以拾到一些物品，从入口街道向前走就是王城广场，先往右侧街道走，走着走着，突然一间小屋发生爆炸，一个姑娘从楼上摔下来，正好压在菲利克斯身上。(为什么常常有漂亮姑娘摔下来压在他身上?)

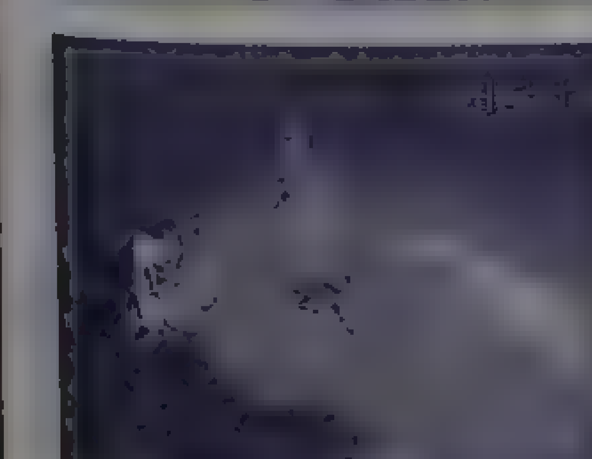
左侧街道可以到武器装备店买东东补充一下，还有个魔法训练场。走出左侧街道，走向中间的皇宫，卫兵不让进，没办法，只好走出王城广场。安娜提议去赌场玩，去吧，反正无聊。但去之前先进左手边的酒吧，在里面可以重遇葛雷恩，还打听到一个有用的消息：要想见国王的话，最好先认识亚特公爵。从酒吧的旁边的小巷进入赌场，两个女生向菲利克斯要了一些赌本各自去赌，菲利克斯无聊在场中四处逛。在梯旁听见有人叫他，他上去一看，原来是刚才从楼上摔下来，压





在他身上的姑娘和一个中年人，经她介绍，那中年人就是亚特公爵，而她是公爵的女儿伊丽卡。公爵还请他们去他的官邸晚宴，菲利克斯当然答应，本来想带两女生一起去，但安娜那赌鬼不肯走，不管她，俩人先出门口。结果安娜还是跟来了，于是一起去公爵的官邸。

公爵官邸好大的排场，公爵父女答应引大家晋见国王。正谈话间，外面突然起火，门口已经封住了，只好向右边楼梯向上走（图二十一），经过几重转折到了楼顶（图二十二），葛雷恩带了几个兵在这里把公爵捉住了，打败几个小兵救了公爵后，葛雷恩逃了。

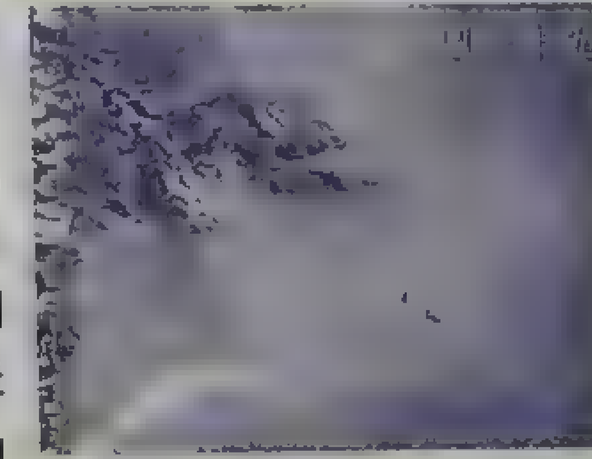
公爵带菲利克斯一行见到国王，国王叫公爵父女安排他们住下。次日早上，菲利克斯被一声巨响惊醒，而且安娜不见了，从这里到王宫大厅(图二十三)看看，伊丽卡在里面，实验室被人破坏了。在这时有几个反古文明组织的小兵冲上来，打败他们后，有一只猫怪杀了上来(好强劲啊)，打败猫怪，伊丽卡可以把它收为已用。葛雷恩这时出现，把菲利克斯的项链抢了，然后逃走，国王出来，命伊丽卡连同菲利克斯去查反古文明组织的事，伊丽卡加入。出来王宫大厅，带上安娜，到前面同国王道别，问问国王身边的士兵，得知反古文明组织在普雷港。

立即出发，先到王城旁边的这个多拉多港（图二十四），补充一下物品后，在这里找到卖船票的人（图二十五），买了船票上普雷港。从普雷港出来后，去左边的洞口（图二十六）进去就是反古文明组织基地。向基地最内门口走去（图二十七）经过几个转折（其实路只有一条，放心走吧）来到一个建筑物里（图二十八），见到一个庞然大物，安娜肯定是古文明的物体。这时反古文明组织的领袖迪克、夏斐和葛雷恩一起出现，他们带菲利克斯等人登上这个庞然大物——苍鲸号，用菲利克斯的项链作为驱动器，驱动苍鲸号，苍鲸号起飞不久便因能源不足下降。众人下了苍鲸号，被公爵带回鲁那夫王宫，迪克同国王协议合作，由葛雷恩加入队伍，一起去达库尔王国找寻 AB－521 能源。(操作提要：当在飞船或在飞机上，按右键有升空和降落选项)

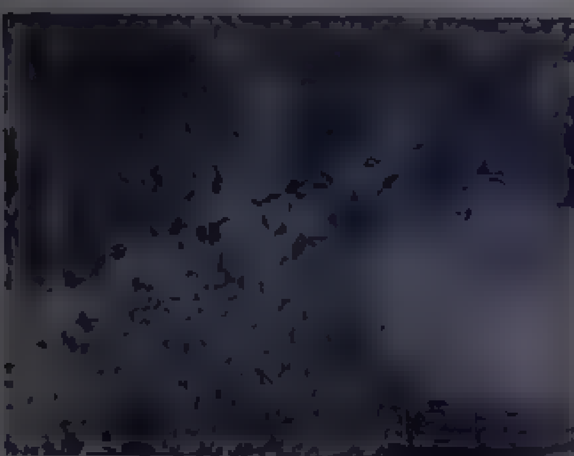
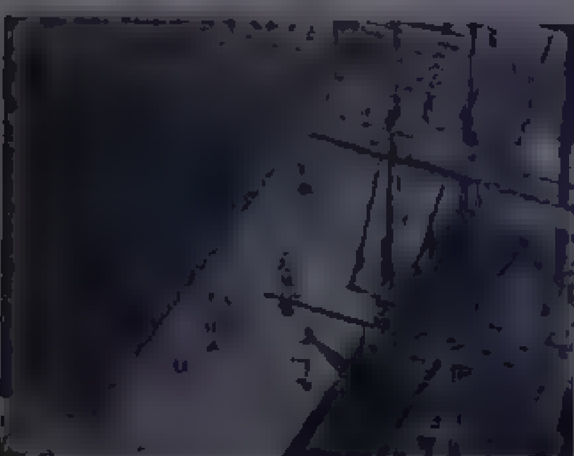
原路回去多拉多港坐船去普雷港，普雷港出去后去天刚山道(图二十九)，山路好走，有分岔路走右边的就行。来到天刚镇（图三十），从镇民处打听到路程后，想从后边的天刚山道去德雷镇，无奈有两个人守着不让过（图三十一），只好在客栈住一晚。次日再到山道口看看，那两个守山道口的不见了，是走的好机会了，向天刚山道走了几个转折，见到刚才偷包子的李龙铁被一只老虎追杀（图三十二），一起打死老虎，李龙铁加入同行。从左边的路可以走出山道（图三十三），到德雷镇上补充装备后到码头找粉红衣服的人买船票（图三十四）后上船，船在海中遇海啸，众人被海浪冲到一个海岛，这

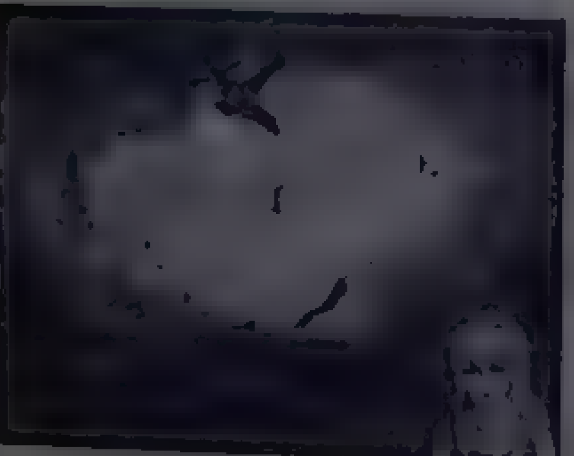










里克是葛雷恩的老家，葛雷恩招呼大家到他家休息……

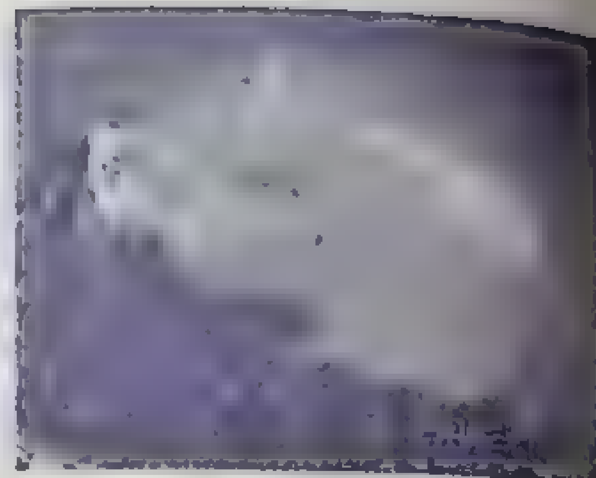
次日起来，菲利克斯下楼见到管家，管家告诫他不要去下面一层，说有一魔画，不用理会。下去后除了找到些好东西外，果然见到一幅画像(图三十五)，画魔出来作怪，战胜后可得到它。

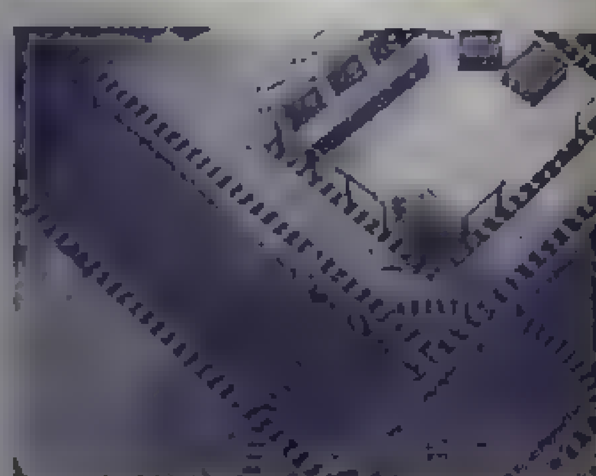
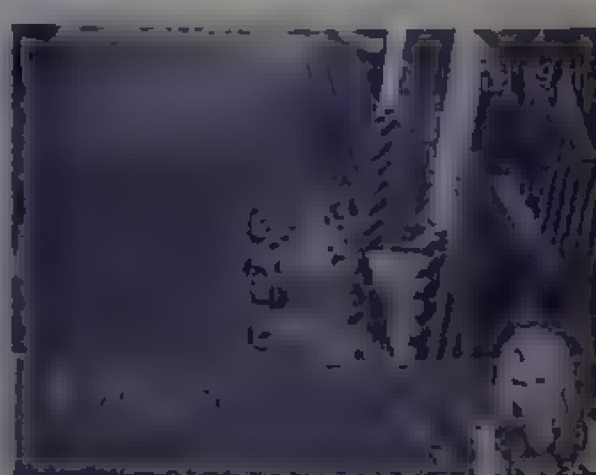
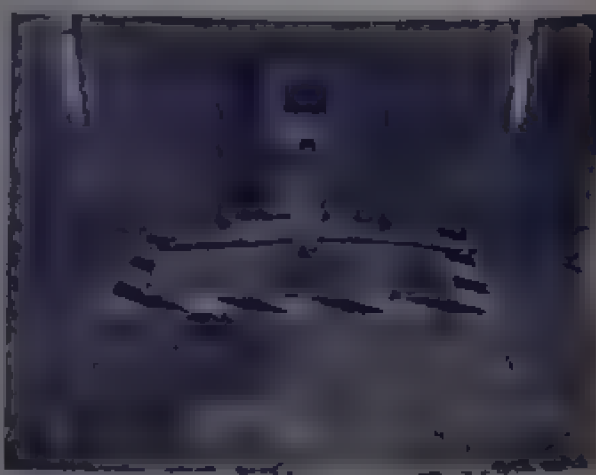
从葛雷恩家出来，走到里斯港，听当地人说后面的沙滩有鱼怪，去收拾了它(图三十六)。回到港口码头买了船票，去多拉多港。从多拉多港回到鲁那夫，进入王宫，交待任务。鲁那夫国王和反古文明组织已研究好一台飞行器和一台通讯器给菲利克斯等人，就在城外(图三十七)。搭上飞行器，兵分两路降落达库尔王国(图三十八)。

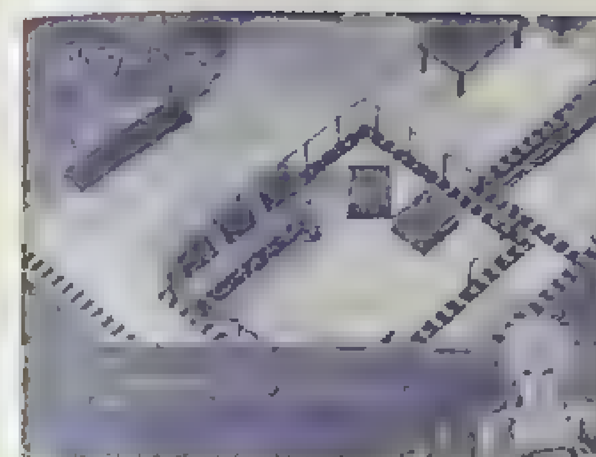
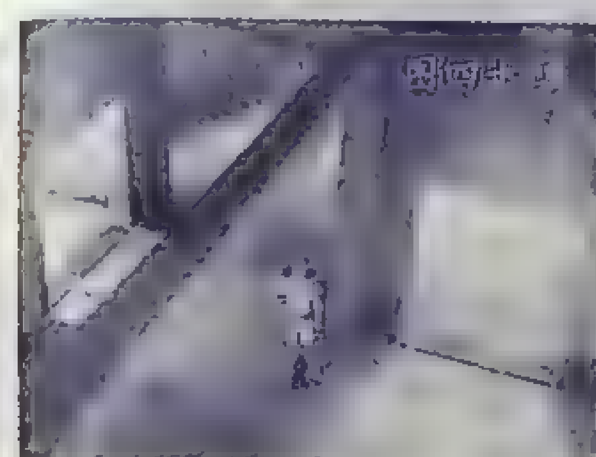
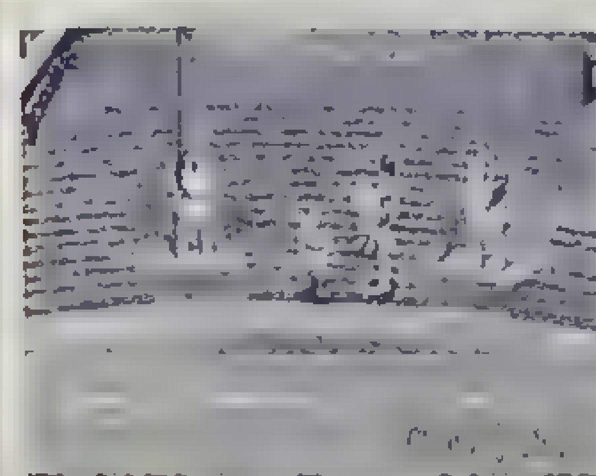
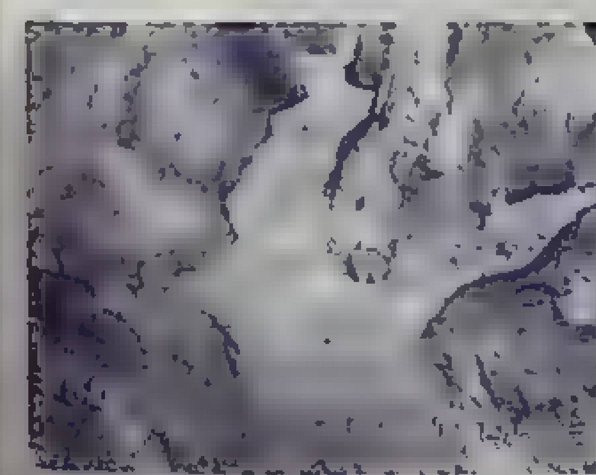
先讲菲利克斯小队，从停机处出来下楼，和伊丽卡小队通话后偷听到一扇门中有关于囚禁研究员的消息，再走到一个研究所(图三十九)见到三台机器，在右边的小台上拿到一份研究图。伊丽卡那边，直入王城门口(有兵阻挡就杀)后，顺着大街走，可以发现囚禁研究员的地方(图四十)。进去，在其中一边的路再上一个小铁梯可以到达二楼，通过走廊，听到一间房子有人呼救（图四十一）但门开不了，必须找控制开关。出来下楼，从另一边到一座铁门前，旁边墙上有一个类似电箱的东西(图四十二)，但不是控制开关，同菲利克斯通话，看他是否有办法。

菲利克斯走到三台机器前，打开没反应（图四十三)，只好下楼想办法了。从原来左边的梯间上楼进入一间小室（图四十四)，把里面的几个小兵杀了，再原路回到三台机器前。先按左边的机器，打开身后的柜子，得到一支枪，再开右边开关（图四十三)，不要开中间的，不然……这下可以打开囚室的门了，怪事。伊丽卡开门后，表明身份，带莎拉走。按原路下楼走出达尔库研究所，上飞鹰号走人。菲利克斯这边，下楼后只有中间有两个卫兵守的路可走了，上去干掉卫兵开门出去就是达尔库王城街道，顺路走出，一路上有机械卫兵，很强的，祝君好运！出城会合以后就可以回去了。

回到鲁那夫王宫，报告了工作。次日，苍鲸号被抢走了，怀疑是达尔库所为，于是继续上路去达尔库。飞鹰号停在达尔库城外，然后进城，哇，好多士兵！能躲就躲，不能躲就硬打，但很难躲的。一路打回去上次来的时候的停机坪(就是菲利克斯降落的地方)，见到贝克·马迪上了苍鲸号，跟着进去。达尔库国王和贝克马迪进了控制室，其他人不要进去，看看再说，只见他们正试验苍鲸号上的新武器，一个飞弹可以炸了一个小岛。国王和贝克·马迪出来发现菲利克斯，派出一只很强的机械卫兵，打倒它后、又是两个卫兵，打赢它们后，发现国王和贝克马迪不知所踪。菲利克斯控制了苍鲸号回去鲁那夫。却知道达尔库拥有了七台类似苍鲸号的机器，伊丽卡决定改装苍鲸号。一个月后，苍鲸号试航……





在第二次试航后，可以到外面一个小岛上的“理想新世界观察所”，虽被人捉住，只是虚惊，谈话之后出来去另一边的通道可以买到好多新科技武器。

又有新任务了，去拉尔镇圣殿第一层水池旁，正谈话间，鳗鱼出来捉了伊丽卡，李龙铁奋不顾身地跳了下去救人。菲利克斯想一起跳下去，无奈池水不能进人。问过身边的镇长，原来那三个灵兽像有开关可以放水（图四十五)，按“红、绿、蓝”的顺序按下灵兽的开关，顺着梯子下去水池。从水池的第二个洞口出来后可以见到李龙铁，再下一层洞口后向右转（图四十六）可以找回李龙铁和伊丽卡，同鳗鱼打一场，被它逃了，李龙铁扳回水闸。

回到鲁那夫，国王在会议厅，说达尔库要以核武——死之光对付理想国观察所。其后达尔库和观察所交战，达尔库使出死之光，方舟——圣母参与，击败达尔库。但战争带来的灾难延及多拉多港。国王命菲利克斯们去多拉多港看看，原来有一只巨大的魔兽为害，打败魔兽后回鲁那夫。发现鲁那夫象座空城，原来观察所的人误会了鲁那夫有份使用核武。经和谈之后，鲁那夫和观察所要合力消灭圣母。

观察所突击了方舟，但不能完全消灭。国王要大家休息，说有消息要通知，跟着便没了下文，无聊得不知干什么……不要等了，骑上苍鲸号，再升空，找到观察所（在理想国旁边)。进里一看，圣母发来信息，说要灭了地球的人类再造新人类。观察所的人叫大家上方舟消灭圣母，从观察 A 室另一条路出来电梯间，那男的已在等候，上了飞船，直飞方舟，上方舟后门已关闭，无回头路，证明是最后一战了。围着通道找找，可以找到有活路的传送台，经过几个传送台后（图四十七)，来到了一个平台上(图四十八)，上面有横五竖五共二十五个方格，站上去会发亮，可以控制五个石板铺路，按由左到右由上向下数，点亮 42123(图四十九)，可接通左边一条路来，(其实还有另一条路的接法是接右边的，是 51435，但这种接法在打完圣母后你无法回来，就是爆不了机，除非你玩的是 1.03 以上的版本)。下去后，上第一个可以到达的传送台(图五十)，见到两个独立的传送台，在那里有一个很强的机械人（图五十一)，打败它后上上面的传送台，进房子启动最后一个传送台，走过一条很长的桥，就可以见到圣母(图五十二)。建议进入前先整顿一下人手和物品，并熟识每个成员和装备的属性，因为圣母很强。

打败圣母后，方舟要爆炸，只有十五分钟逃出的机会，按原路回到有两条石梯的传送台，上左边的石梯，这里已铺好了路(图五十三)。过去后上对面的传送台(图五十四)，这里请注意传送台的开关是被柱子遮住的，用鼠标在柱子上找到感叹号点下去就是了。再按原先来的路出去，接下来就是爆机画面啦，请好好欣赏吧。■



图五十

图五十一




中华英雄旅程攻略

文/水车俱乐部·陈亮　编辑/东东

十七年前

华英雄正从青梅竹马的洁瑜家离去，穿过村子北边的小树林，西北角就是自己的家了(在村子里万家豪宅里可以找到一些钱)。富豪万大爷勾结洋人上门寻仇，杀害了华的家人，华打败敌人后，父亲嘱咐他带上家传的赤剑到美国寻找幕后真凶(赤剑在家里衣柜中)。出发前，英雄到洁瑜家依依惜别。

来到清溪村的码头边，人贩子钱无义将天真善良的华英雄骗上船，来到龟岛上做矿工苦力，华这才发现上当，但却不是工头"龟岛四害"的对手，赤剑也被搜走。

一日，英雄趁看守松懈摸进了四害的房子想找到赤剑，谁知搜遍了房间也没找到家传宝剑。正当要离开的时候，四害出现了，华错手杀死了四害中的长人，被打伤之后仓皇逃入龟岛上的"死林"中。

在死林中到处有死尸，从尸体上可以搜到一些不错的药品。因为伤势过重，华终于不支倒地（死林的迷宫比较简单，按住Ctrl键快跑，这样可以避免一些不必要的纠缠）。幸好一个慈祥的老人生奴及时赶到，救走了他。

一周后，华的伤势渐渐的痊愈。一天他忽然听到了一阵打铁的声音，好奇的他寻着声音寻找过去，却碰上要取他性命的面具人，华英雄被再次打伤，幸好又是生奴救下了他。

又过了三日，华英雄的伤势终于彻底痊愈了，这时打铁的声音又勾起了他的好奇心，于是他循着打铁声来到一座小屋旁边，却发现一个神秘老人正在和面具人练武，而老人手中赫然竟是赤剑！

大惊之下华暴露了踪迹，又被面具人击昏过去，等到再次醒来，面前竟然是那个神秘老人。老人自称金傲，华向老人讨回赤剑，金傲有意试探英雄功底，出手将之击败。



金傲十分欣赏华英雄的天分，于是收他为入室弟子，嘱咐华苦练武功，有朝一日可清除门户败类大害。在老人的悉心指导下华英雄进展神速，金傲也完成了黄金剑，讨伐逆徒的时候到了。

此时鬼仆来报，大害率领人马围剿死林，同时还得到了"钢蝎"古奥的帮助。华英雄和鬼仆一番苦战终于击败了古奥和二害，但却被大害击倒，华失手被擒，鬼仆匆忙逃离回死林报信。

华英雄被囚禁在废弃的矿坑中，幸好恩师金傲及时赶到搭救。与此同时，大害的新帮手——僵尸也赶到龟岛。离开废弃的矿坑，华英雄养精蓄锐等待时机的成熟。决战的时刻到来了，众人趁机将始料不及的恶霸们杀得人仰马翻，大害见势不妙只好仓皇逃窜。

龟岛附近是"海上霸主"水神的海域，鬼仆建议借助卡氏集团的运金船离开。不日运金船抵达龟岛，华英雄和鬼仆控制了船只。回到村子中，却发现大害再度出现并把金傲作为人质。大害残忍地杀死恩师，夺回了运金船的控制权并扬长而去。

矿工罗汉建议到村子中向原住民打探有没有离开龟岛的其他方法，华英雄感觉到罗汉也是个不平凡的人。水神因为华等人在他的海域上杀人劫船而前来兴师问罪，却被英雄错手杀死。水神是村子的保护人，村民们因为华英雄杀害水神而无比愤怒，于是提出要和华英雄等人决斗，华无奈只好答应。一一挫败了各人的挑战，村民们输得心服口服。依照诺言，村民们将船只和干粮送给华英雄等人，村中的少年力千钧表示愿意和华英雄一同外出闯荡，华欣然接受。

众人在海上漫无目的地漂泊，一艘美国轮船救下了他们，华英雄在船上结识了冷峻深沉的金太保，并出手帮助他击退了追杀他的杀手。不日轮船抵达芝加哥，众人没有落脚的地方只好四处游荡。从码头西边离开来到教堂的附近，众人正在商议前往唐人街安顿下来，忽然看见和金太保一直在一起的少女木修罗鬼鬼祟祟地进了教堂。华和鬼仆发现木修罗被一帮凶神恶煞的人追杀，华英雄和鬼仆挺身而出却不是敌人的对手。



木修罗被掳走，华英雄决定将这个消息通知金太保，根据金太保所给的地址，沿着教堂门口的大街一直向西就可以找到。来到金太保的住处，见到了金太保的父亲，黑龙会的老大金龙头。华将木修罗的消息告诉金太保，但对方却无动于衷。华和鬼仆决定前往营救木修罗，等到进入教堂时却发现这里已经遍地死尸，原来是金太保快了一步。金没有发现木修罗，众人只好先撤退。兄弟会决定请十兄弟的老幺——狂十儿出马对付华英雄和金太保。

华英雄自告奋勇前往营救木修罗，穿过北郊的树林（走左边岔道）来到林中木屋，却发现大害居然也在这里！华杀死顺风耳并解救出木修罗，大害见势不妙就想溜走，鬼仆随后追赶。狂十儿提出要和华英雄决斗，华为营救木修罗而被狂十儿刺瞎了一只眼睛。鬼仆和大害激斗之下两败俱伤，钱无义乘机救走了大害。

华英雄被送到金太保的住处休养，木修罗对华心存感激，不知不觉间情意渐生。鬼仆因为追赶大害而失去了消息，众人多方打探依然没有结果。一夜英雄正在休息，忽然发现一个神秘黑衣人在偷窥。他跟踪黑衣人到了北郊的树林中，却发现地上留下了一些脚印，仔细一看原来是一套精妙的步法，资质聪颖的华英雄很快就掌握了这套步法。

次日夜里，黑衣人又将华英雄引到树林中并教授他武功，华发现黑衣人酷似木修罗，正想揭开对方面纱时，却被一个醉酒的老乞丐搅局。老乞丐居然也是个深藏不露的武林高手，但他对英雄似乎没有恶意。

第三天夜里黑衣人没有出现，罗汉和鬼仆却意外地到来了。罗汉告诉华，原来金太保雇佣杀手要杀死鬼仆。罗汉还说是夜兄弟会的人会来袭击金太保住处，华英雄不愿卷入帮派之间的仇杀，于是决定动身离开。临走之时木修罗将绝技传与英雄，正待话别，兄弟会的喽罗已经将众人团团包围了，木修罗等人见势不妙赶紧躲进屋子中。

华英雄也退入屋子里，鬼仆发现屋子里已经安置好了炸弹！在二楼的书房（中间的那一间）中发现了密道，木修罗特意留下来接应华英雄。力千钧发现金龙头书桌上居然有自己母亲的照片，于是匆匆将之收走。

金太保以众人的性命要胁华英雄和狂十儿再决斗一次，华凭借高超的武艺击败了狂十儿。众人不是金太保的对手，幸好罗汉及时赶到，大家约定逃到公园处再作打算。罗汉提议到他的住处休息。众人正在休养，忽然金龙头追到，原来力千钧是他的外孙。

兄弟会的老大碧目金刚为了给兄弟报仇而向卡氏集团求救，卡氏集团的总裁卡先龙派出撒旦将军支援大害，协助消灭华英雄等人。

一日，黑龙会的手下来报告金龙头遭到了暗算，华英雄决定陪伴力千钧前往探看。沿着大街一直向西来到黑龙会的总部，华决定送金龙头到生奴处治疗，不想在途中却遇到了大害、钱无义和碧目金刚。华引开敌人逃入唐人街，正当大害要痛下杀手之时，老乞丐再度出现并救下了英雄。

另一边，木修罗朝思暮想的"华英雄"忽然出现在她的面前，殊不知这个"华英雄"居然是师弟水贺易容假扮的。华英雄在唐信远武师的武馆中休养，唐信远的女徒弟安娜对他却颇有好感。唐告诉英雄，晚上老乞丐醉癫前辈会来找他，在此之前，英雄决定到唐人街中四处走走看看。在中华楼附近，恰好安娜从这里路过，于是邀请华到中华楼喝茶，英雄发现这里的掌柜白枫居然也是一位武林高手。

醉癫让华英雄带他去见生奴，原来他们都是无量神掌的门人，醉癫决定收华为徒，此时钱无义却出现了，暗算众人后匆忙逃走。与此同时，水贺继续欺骗着木修罗的感情，而意乱情迷的木修罗却还被蒙在鼓中。金太保私下揭穿了水贺的真面目，于是水贺只有乖乖地听从他的号令。

醉癫为众人疗伤而大耗元气，还中了钱无义的剧毒。生奴提议到附近的山洞中给醉癫疗伤，但华英雄和生奴却中了调虎离山之计，等到赶回时醉癫已经遭了钱无义的毒手。英雄立誓要诛杀大害和钱无义，为两位师傅报仇。

华英雄和生奴动身到北边的蛇谷解救鬼仆，却遇到了鬼仆的旧情人娇丝，原来蛇谷中居住着剑客灵蛇客，华和灵蛇客激斗中双双中毒，生奴只好杀了灵蛇客的宝蛇"紫龙王"为华英雄疗伤，灵蛇客见爱蛇被杀狂性大发，但终究还是败在华英雄手下。他告诉华英雄，剑圣就隐居在唐人街中。木修罗赶到杀死了灵蛇客，凭借宝蛇的血和胆，华英雄的眼睛得以恢复，并且从此百毒不侵。

木修罗告诉华英雄，力千钧落入了大害的手中，华英雄只好动身前往黑龙会总部和金龙头商议。卡氏集团要吞并黑龙会，并要华英雄的性命作为交换方肯放回力千钧，为救外孙，金龙头决定解散黑龙会，而金太保却另有打算。

回到唐人街，洁瑜却已经到了这里，幸好得到唐信远的收留。洁瑜为华英雄产下一对龙凤胎，夫妻劫后重逢不禁喜出望外，木修罗见此只好黯然离去。此刻，"华英雄"却又鼓动木修罗去杀了洁瑜。

华告别妻儿，到黑龙会总部准备动身前往营救力千钧。众人来到交换人质的飘雪峰上，幸得鬼仆相助击退了大害并营救下了力千钧。华英雄和鬼仆动身追赶大害，金太保也赶到了，力千钧一家人终于可以团圆。此时，"华英雄"突然出现并杀死了金龙头，金太保诬陷力千钧向华复仇。

大害被华英雄和鬼仆追赶得走投无路，决战中大害和鬼仆都被掩埋在钱无义苦心制造的雪崩之中。回到黑龙会总部，力千钧不由分说和华英雄交起手来，华不慎被制伤。木修罗对"华英雄"的反常行为感到困惑，火四郎向她点明了真相。

华英雄回到唐人街，唐信远告诉他有个持刀女子欲对洁瑜母子不利，到中华楼遇到洁瑜的二叔陈一笑并得知杀手就是木修罗，华英雄却伤重倒地。在生奴治疗下英雄恢复过来，恰好木修罗来到中华楼，于是华决定赶去与木修罗对质。木修罗发现自己被水贺蒙骗，于是约华晚上到坟场详谈。回到家中吃完晚饭，从唐人街的南大门离开，向西然后向北走就是坟场了。木修罗澄清了真相并向英雄告别，回到黑龙会杀死水贺后自杀。

华英雄留在中华楼打工，转眼一个月过去了，华发现中华楼中隐藏有不少武林高手和不可告人的秘密。深夜，白枫掌柜将华带到中华楼，并告诉他剑圣已死，华英雄方才知道"武林一神"的故事。

金太保来中华楼生事，扬言要消灭中华楼。华英雄回到家中，力千钧赶来报信，原来火四郎已经将事情真相告诉了他，而且是夜金太保将会偷袭中华楼。来到中华楼报信，剑圣的弟子们却不愿让华英雄插手，华决定暗中相助。

回家后，黑龙会果然半夜偷袭中华楼，幸好华英雄及时出手救下众人。金太保亲自出马将众人打成重伤，英雄击败了金太保，但却被他逃掉了。华送二叔回家疗伤，金太保乘机卷土重来。二叔不治身亡，愤怒的华英雄回到中华楼，在日月门神的帮助下再次击败金太保。

金太保狼狈逃回黑龙会总部，却发现部下已经全部叛变。原来钱无义在卡氏集团的帮助下控制了黑龙会，金太保只好逃离。剑圣大弟子剑老来到中华楼，发现二师弟柳乘风已经盗走龙泉宝剑和剑谱，剑老决定独自查明真相。一个月后，剑老带着柳乘风和赤剑回到中华楼，清理门户之后，华英雄向剑老打听赤剑的来历，剑老却不愿说明。

向白枫掌柜问明剑老居住在飘雪峰，终于在飘雪峰的小木屋中找到剑老。在剑老的指点下华英雄终于又见到了鬼仆，正当众人要返回唐人街的时候，却遇到了卡氏集团属下杀人组织的十大杀手之一的海龙。在鬼仆的朋友雪人的帮助下，英雄击败了海龙，剑老也将赤剑归还华英雄。

众人在唐人街也其乐融融，又一个月过去了，华英雄决定带家眷回到清溪村。购买船票后，回到唐人街，却发现家里失火，洁瑜也被钱无义抓走。天狼组请华共同对付黑龙会，恰好在那里遇到了罗汉，英雄和罗汉联手平息了天狼组的叛乱，鬼仆前来报告说洁瑜被吊在黑龙会的天台，众人决定和黑龙会决一死战。

在书房中找到钱无义，钱却趁华英雄对付喽罗之机逃脱。华追到天台上，在罗汉的帮助下击败了钱和毒杀神，钱只好逃走。英雄发现吊着的洁瑜是个假人，于是追踪到书房中。击败了钱无义，钱却以洁瑜的性命作威胁，力千钧及时找到了秘室中的洁瑜，剑老和剑圣也及时赶到，废去了钱的武功。

华英雄和家人动身回国，众人依依惜别。在船上意外地碰到安娜，安娜派人送纸条约华英雄见面。华前往赴约，却发现钱无义被人追杀，华英雄得知一切的幕后主使都是卡氏集团。华英雄担心妻儿的安全回到船舱，却发现洁瑜中毒。华英雄知是纸条上有毒，于是到二层酒吧找安娜论理，此时杀手也追到了。

击败了百岁妖神的两个弟子，回到船舱却发现洁瑜已经毒发身亡。华英雄用自己和钱无义作诱饵，百岁妖神果然出现。击败他以后，儿女却落入了敌手。女儿被抛入海中，儿子却被一个神秘人救下。百岁妖神用化血大法对付华英雄，幸好生奴相助，妖神自食其果身亡。

在安娜帮助下抵达上海，安葬妻女之后华英雄决意报仇。在附近的旅社过夜，次日却发现儿子被劫走，对方约定在普陀山绝顶峰无影门相见。无影门掌门人鬼影子用儿子的性命要胁华英雄说出罗汉的下落，华不愿说出，生奴为救少主与敌人同归于尽。

无影门用卑鄙手段擒下华英雄，华誓死不说出罗汉下落，于是麒麟子假意放走华英雄并偷偷跟踪。家破人亡的华回到芝加哥向卡氏集团复仇，罗汉决定助一臂之力，但鬼影子也因此找到了罗汉。

华英雄应敌人之约来到坟场，不想却败在了十大杀手的手下全身骨骼被劈碎。幸好剑圣和剑老及时赶到，撒旦将军不得已才放了华英雄，剑圣将华英雄带到洞月潭，用五极神功为华英雄疗伤。在剑圣的帮助下华终于完全康复，此时十大杀手之首的心魔杀到，剑老和白枫为了保护大家而牺牲。英雄及时出现，心魔见势不妙赶紧逃走。众人追上心魔，却反而受撕心大法所制，华追赶心魔到了坟场，在紫仔的帮助下杀死了心魔，力千钧却牺牲了。



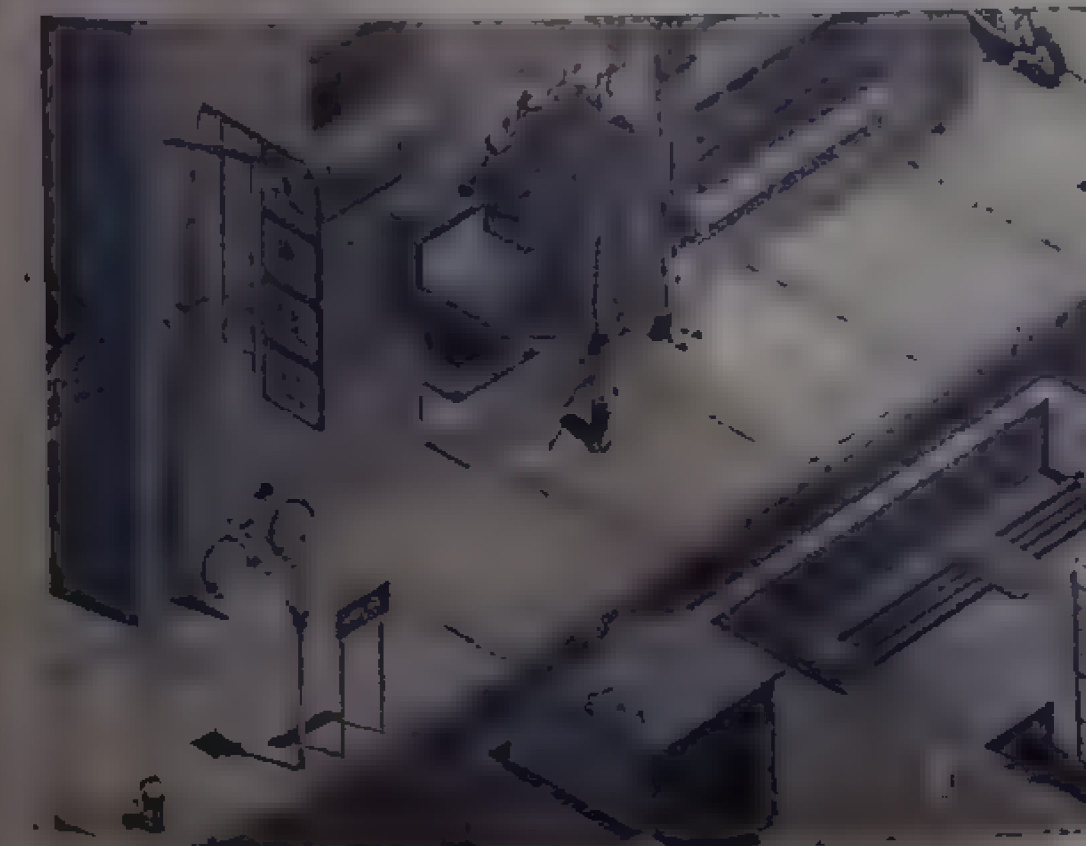
剑圣要华英雄放弃复仇退出江湖，华英雄答应了下来。华英雄从此执掌中华楼，不再过问江湖中的恩怨。

十五年后

华英雄和青儿无意遇到了一个华人少年，华对他有一种似曾相识的感觉。回到中华楼，英雄要到街尾吴老板的店中办货。有个龟岛的村民向华求救，从码头回到龟岛可以消灭这里的山贼并夺回金傲师傅的宝剑；在飘雪峰上据说有个山贼就是大害，华英雄杀了他为师傅报仇。

办货回来，却有了儿子华剑雄的消息。华英雄往北离开唐人街去打听消息，却遇到昨天晚上的少年。少年谎称华剑雄被五色堂抓走，华英雄决定独闯五色堂。在五色堂的地下室中遇到了少年，原来他就是剑雄。在二楼救出了被困的青儿并回到中华楼。归途中碰上太阴毒宗和白蛇尊者，他们也是一等一的高手。

罗汉忽然求见，原来他的朋友元武身中剧毒。安置好元武后华英雄回中华楼取药，五色堂高手却杀到，击败他们后，华剑雄被阴阳使抓走。阴阳使以蟑螂煞为条件交换人质，不想却是一个调虎离山之计，日月门神被杀，在中华楼中宴客的客人全部被抓走，华英雄只好重出江湖。



往北离开唐人街，在好心的婆婆口中得知这一切都是黑龙会所为，华英雄决定找鬼仆帮忙，在南边鬼林中找到鬼仆，华英雄决定先找出阴阳使的眼线。沿着黑龙会的方向走，跟踪一个喽罗来到黑龙会总部。击败了阴阳使之后，追踪他来到二楼的书房，杀害日月门神的东瀛高手无敌出现了。英雄和无敌势均力敌，阴阳使趁机逃走。无敌见华心神不定，觉得胜之不武，于是约定一年之内再战。

华英雄离开黑龙会，却遇到太阴毒宗纠缠。击败对手后，无敌也与之交手。华离开后又折回，发现太阴毒宗被重创，无敌也身中剧毒。英雄为无敌疗毒，此时华剑雄等人出现，原来太阴毒宗和白蛇尊者都是剑雄在地狱门的手下。

回到中华楼，唐信远从敌人手中逃回报信，华英雄决定到钢牛谷救人。从唐人街南门离开再向南就是钢牛谷，击败首领钢牛之后，罗汉却被钢牛的最后一击杀死。眼见好友被杀，英雄感到自己命犯天煞孤星。

此时，阴阳使却趁华英雄不在之机进攻中华楼。华回到中华楼才发现敌人尽数被歼灭，而自己人也都遭到重创，剑雄又被抓走了。安顿好伤者，华英雄决定独自寻找剑雄。在银鹰的带领下追踪到码头，太阴毒宗要带走剑雄，却被华击败，剑雄将地狱门的掌门信物"天罗伞"抛入大海。

回到中华楼，元武被众人推举为华人协会头领。华英雄送鬼仆回鬼爪林，剑雄却又被地狱门抓走，英雄赶忙四处寻找。击败黑龙会的子母煞之后，在思傲帮助下找到了剑雄。华英雄废去太阴毒宗的武功，却发现白蛇尊者被杀。

青儿和剑雄外出擒凶手未回，华英雄追踪到金太保住处附近，忽然听说有怪物踪迹，于是赶紧回到中华楼。一个老妇将天狼子的儿女带来托付给华英雄。半夜，华正要休息（走到床边），老妇故意将英雄引到唐人街南门外，原来她是黑龙会的命煞。华英雄击杀命煞，但也知道自己命犯天煞孤星，注定将孤独终老。

华英雄担心鬼仆，赶到鬼爪林却发现鬼仆及其家人都被抓走。回到中华楼，发现紫仔也被敌人劫走。来到大森林的遗迹中却遇到了金太保，华英雄废去了金太保的武功并救下了众人。剑雄又被劫走，黑龙会约华英雄到黑龙岛上决战，无敌为报救命之恩决意相助。在无敌帮助下，华英雄成功潜入黑龙岛，但是敌人毕竟太多，撒旦将军却意外地帮助了华英雄。来到地下仓库探查司令台的情况，黑龙司令却以众人性命要胁华英雄就范，无奈华英雄只好束手就擒。

黑龙司令要胁华英雄与鬼仆决斗，幸好在撒旦将军帮助下华英雄击败了黑龙司令及其龙泉阵，撒旦将军将众人送回唐人街，却留下了华英雄。休息了一夜（走到床边），卡先龙约见了华英雄，卡先龙提出要和华人互不干涉，华英雄答应了下来。

回到中华楼，半夜却有个黑衣人将华英雄引到教堂中。黑龙司令提出要再和华英雄决斗，但还是败下阵来。与无敌决战之日临近，华英雄决定一一了却自己的心事。先是将青儿许配给两情相悦的火四郎，并将中华楼托付给他们夫妻；然后与鬼仆解除主仆名分，改为兄弟相称。心愿已了，华英雄决定到剑圣的洞月潭潜心修炼。

来到洞月潭，却发现这里已经变成一片工地。原来是邪童在搞鬼，击败他之后却被他逃掉了。在剑圣的灵室中华英雄意外的发现了一条密道，在这里得到了"剑制精髓"。为破解剑圣留下的"与世无争"，华英雄冥思苦想，连头发都尽白，终于悟出了至高无上的武学。

华英雄赶到中华楼，无敌已经开始滥杀无辜了。激战之下两人不分高下，黑龙司令建议到纽约决战，两人欣然应允。

在自由岛，华英雄击败了无敌。狂性大发的无敌居然再次攻击华英雄，把他打落大海……随后自己也自杀了。此后再也没有人见过华英雄……他，真的死了么？■

英雄无敌历代记 关卡详解

文/DarkRain　编辑/东东

废墟战神

在Tarnum成为英雄之神以前，他曾经是克鲁洛德野蛮人部落里的一个普通的野蛮人。在他生活的那个年代，这片大陆还处在布拉卡达术士王国的统治之下，为了谋求自由平等，Tarnum率领部队起义。在一场战斗中，Tarnum被敌人杀死，但天神们为他的精神所打动，决定再给他一次生命，让他继续自己的解放运动。

第一关:野蛮人国王

任务简报： 多少个世代以来，野蛮人部落一直遭受着术士王国的奴役，要推翻暴政，首先要杀死术士王国在克鲁洛德驻军的首领Rabak。

胜利条件： 击败所有敌人。本关英雄只能升到6级，Tarnum和最强的1个助手将会进入下一关。

选择条件： 15个Hobgoblin；基础领导术。

过关指引： 难度很低的一个地图，可以拿来热热身。开始先捡城堡下方的资源，等到升级出Hobgoblin后就可以打掉右边的大鹏冲出去。第一周之内应该能够攻下右边的兽人堡（运气不好的情况下可能会推迟到第2周）。让英雄在[illegible]，攒够实力后再击败看守传送门的独眼巨人王和巨兽，消灭敌人应该是[illegible]3周，时间便可过[illegible]

[illegible]的设定必须要[illegible]4种元素魔法技能的，力量型英雄更无法学到智慧术，因此在前面几关里英雄的等级不要升得太高，要留下足够的技能空位。

第二关:被通缉的国王

任务简报： 杀死Rabak之后，Tarnum封自己为野蛮人国王——自从克鲁洛德被术士王国所统治以来，已经有许多年没有出现过这个称号了，而在布拉卡达的统治者眼里看来，Tarnum根本就不是什么国王，只不过是一个不自量力的通缉犯而已。

胜利条件： 击败所有敌人。本关英雄只能升到11级，Tarnum和最强的1个助手将会进入下一关。

选择条件： 10个突击狼骑兵；基础防御术。

过关指引： 没什么技巧，攒够部队后通过要塞和传送门过去打敌人即可，在野外招降部队的数量多寡将成为影响本关进程的关键。敌人的3个城堡都是塔城，能够造出5级魔法塔，最好培养一个魔法型英雄（推荐：后勤英雄Dessa，加速英雄Terek）作为副英雄，学些高级魔法，会对以后的战斗有所帮助。但是要注意，本战役的魔法是受到了限制的，5级魔法中只会出现镜像和破裂术，4级魔法则缺一个回城术。



第三关:最后通牒

任务简报： 吟游诗人曾经在克鲁洛德的历史上占据着重要的位置，他们和野蛮人一起生活。在术士王国入侵后，他们也遭到了屠杀，现在只剩下4个了。现在术士Kurl抓住了这仅存的4个吟游诗人，除非Tarnum肯放下武器投降，否则就要将他们处死。

胜利条件： 击败所有敌人。本关英雄只能升到15级，Tarnum和最强的2个助手将会进入下一关。

选择条件： 防御+1；攻击+1。

过关指引： 敌人有一定数量的初始部队，但一点也不难对付，反而是寻找帐篷比较的费事。要依次序访问蓝、绿、红、紫帐篷，才能打开哨塔攻击到敌人的城堡。我方主城上方有一个金字塔，不过学不到什么好魔法，不去也罢。

第四关:沼泽之战

任务简报： Tarnum带领着部队来到这个闷热的沼泽地带，只有一个目的——将这里的军队并入自己的队伍。这里也和克鲁洛德一样，处于术士王国的统治之下，但术士王国并不能完全控制这个区域，团结这里的居民将会使Tarnum的实力变得更为强大。

胜利条件： 击败所有敌人。本关英雄只能升到18级，Tarnum和最强的2个助手将会进入下一关。

选择条件： 速度之靴；15个半兽人。

过关指引： 本关敌人共有3家，都分布在地图的上半部分，与我方领地隔着3个边界门。这三道门的颜色从左到右依次为白、红、紫，相应的帐篷分别在地图的右下、左侧和左下。在发展时，要把推进的重点放在左边，因为那里除了有一个Hill Fort外，还有红色帐篷。访问过红色帐篷后，从中间的边界门上去，就能找到一顶5级魔法帽，后面的战斗会变得很轻松。

第五关:包围 Wallpeaks

任务简报： 巨大的Wallpeaks山脉横亘在克鲁洛德和布拉卡达之间。为了阻挡Tarnum的部队，术士们在这里的要道上修建了许多城堡，并夸口说任何部队也无法通过这道防线。Tarnum决定冲破这道防线，以自己的行动证明术士们是多么的愚蠢。

胜利条件： 击败所有敌人。本关英雄只能升到21级，Tarnum和最强的2个助手将会进入下一关。

选择条件： 15个半兽人酋长；法力+1。

过关指引： 本关英雄终于可以学习到智慧以及4种元素魔法技能了。

开始我方有两座城堡。副英雄会出现在上方驯兽城附近，周围的Gnoll极易招降，应尽快打掉挡路的Naga后将兵力会合起来，并拿下附近的靴子和手套。第2周应该已经有5个巨兽，可以让Tarnum带部队冲过右边的要塞，打到敌人的领地上去；另外留一部分兵力给副英雄，让他去访问下方的绿色帐篷。攻下右上的敌城后，访问一下白色帐篷，通过单向传送门就可以攻击到敌人的最后两座城堡。

地图左下角的潘朵拉魔盒里是回城魔法，这是本战役学此魔法的唯一机会，一定要学会！本关还可以组合出泰坦之雷（其中要完成一个先知任务，用风暴头盔换到雷电头盔），不过没有什么用处。

第六关:陷阱

任务简报： Tarnum的部队通过了Wallpeaks山脉，却掉入了敌人精心设置的陷阱，在魔法引起的山崩面前，大量的部队被埋葬。现在Tarnum必须冲破敌人的重重包围，赶往北方的城堡并从那里逃走。

胜利条件： 攻占东北角的城堡。本关英雄只能升到25级，Tarnum和最强的2个助手将会进入下一关。

选择条件： 10个食人魔法师；加速魔法卷轴。

过关指引： 以我方英雄现在的实力，第一天拿到城堡左边的靴子、第二天救出城堡右上方监狱里的英雄Yog，是很容易做到的。虽然本关路上的守军都比较强（有的地方还有伏兵），但是只要拿到了Yog身上的部队，就不会有太大的困难。运用好回城术的话，完全可以在两周内过关。

第七关:猛攻

任务简报： 失去了多年并肩作战过的好友，Tarnum愤怒了，他决定展开疯狂的报复，杀死世界上所有的法师，任何不合作者都将被他看作敌人。

胜利条件： 击败所有敌人。本关英雄只能升到28级，Tarnum将会进入下一关。

选择条件： 攻击+1；防御+1。

过关指引： 难度低得离谱的一关。开始时把部队集中到一起，直接让Tarnum向左冲，击败巨兽后过传送门，很轻易地就能将敌人消灭了，最快只要3天。本关可以组合出长生不老药，但没有什么意义。

第八关:钢角

任务简报： 术士王国在Tarnum的进攻下节节败退，现在只剩下最后一个基地——Steelhorn城堡了。而此时Tarnum的部队却发生了内乱，许多将领不满于他的血腥杀戮政策，想要离开。对Tarnum来说，这就是对他的背叛，是不可容忍的，他决定先下手为强，在宴会上鸩杀这些将领。

胜利条件： 攻陷Steelhorn城堡。

选择条件： 3只雷鸟；1个远古巨兽。

过关指引： 最后一关，但是难度也不大。通过第一道传送门后，只要有全减速魔法，凭着英雄的初始部队基本上就可以打掉狮鹫堡了。如果打狮鹫堡时拿到的天使数量比较多，又有好魔法的话，以后基本上不用补充兵力，一路打下去就行了。

首先要访问左下的红色帐篷，然后通过附近的传送门到达地图右侧的城堡。移动到地图中央，通过绿色大传送门到海上小岛，连续传送后可以访问到绿色帐篷。最后就可以通过绿色的边界之门攻击到SteelHorn城。

本关可以组合出军团雕像（其中军团之头在地图右上角的海面上可以捡到），不过用处不大。

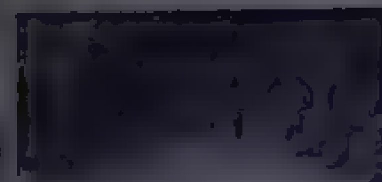
尾声： 在攻陷Steelhorn城堡后，Tarnum成功地推翻了术士王国，建立了自己的王朝。然而，他的统治并没有持续多久，很快就被埃拉西亚新兴的骑士王国所击败，自己也在战乱中丧了命。由于在战争中杀戮太多，Tarnum将要接受天神们的审判，不过这就是另外一个故事了。

征服地狱

埃拉西亚王国的第一任统治者，同时也是Tarnum旧日的仇敌——Rion Gryphongeart死后，灵魂被恶魔们偷到了地狱。为了让Tarnum清洗他昔日所犯的罪孽，天神们决定将他重新召唤回尘世，帮助Allison Gryphonheart女王找回她父亲的灵魂。

第一关:地狱之门

任务简报： 从地狱里找回父亲的灵魂，这对Allison女王来说是一次非常危险的行



动，而 Tarnum 正是天神们送来保护她的，也许这是对 Tarnum 昔日所犯罪孽的一种惩罚——Rion 正是杀死他的人。

胜利条件：击败看守地狱之门的大恶魔，本关英雄只能升到 6 级，Tarnum 与最强的 2 个助手将会进入下一关

选择条件：骑兵手套；速度之靴

过关指引：开始时主力就要向右走，打掉挡路的亵渎者后向上，3 天内可以攻下蓝色的城堡。第 2 周用 11 头皇家狮鹫打开地图右下的任务哨塔，访问红色帐篷后，通过红色边界门去消灭紫色敌人，到第 3 周时集中所有的部队，打开左上紫色哨塔（帐篷在右下角）进入地下，击败大恶魔后就过关了。

在过关之前最好让英雄学习一些好魔法，不过要注意的是：本战役无时空门和飞行术，在前几关中也造不出回城术。

第二关：船夫



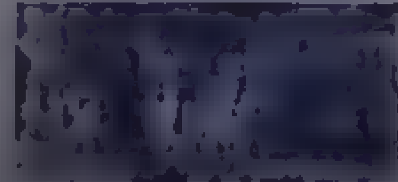
任务简报：Tarnum 发现在第一场战斗的难度要比他想象中的低得多，而且他也逐渐习惯了现在这个骑士的身份。现在他需要在地狱的第一层找到冥河的摆渡人，以进入更深的地狱。

胜利条件：找到禁止魔球。本关英雄只能升到 12 级，Tarnum 与最强的 2 个助手将会进入下一关。

选择条件：防御 +1；攻击 +1。

过关指引：开始时派一英雄带少量兵从最左边的一条路下去，在左下角可以捡到圣光头盔（这是可以被带入下一关的），这么好的宝物居然只有一些 Familiars 看守着，实在有点不可思议。另外派一个英雄，带其余所有部队向右下方前进，加上在路上野外建筑中招募的部队，第一周之内应该可以攻下桔红色敌人的城堡，第 2 周集结一下部队，可以消灭掉右上角的绿色敌人。后面的任务就是供攒亵渎者，等数量超过 50 之后到左下角的先知处可以换到阴阳外套，用它打开同盟城堡上方的任务哨塔，可以访问到红色帐篷。而禁止魔球就在右下角的红色哨塔背后，不过还有一个任务哨塔，需要用 1 个大天使来打开（主城右边先知处用 5000 多金可换到战争镣铐，然后在右下角可以换到大天使）。另外，过关之前记住用混沌头盔到右上先知处换 5 点知识。

第三关：噩梦中的真理



任务简报：到地狱里的人都要接受残酷的折磨，所以这里的居民基本上都疯了。在这个黑暗的世界里呆了几个月之后，Tarnum 的部队里已经出现了怨言，但什么打击都击不垮 Tarnum，他是永远都不会放弃努力的。

胜利条件：击败 Sandro，本关英雄只能升到 18 级，Tarnum 与最强的 2 个助手将进入下一关。

选择条件：攻击 +1；防御 +1。

过关指引：本关地形复杂，需要绕很大的圈子去打敌人，因此兵分两路是很有必要的，其中一路带上大部分的部队，而另外一路则带少量部队，主要靠魔法去打击敌人（高级防魔+末日、元素召唤+复活术的组合都可以）。主城附近有很多招兵的建筑，集结一下部队后在第 2 周出发（如果英雄能力强的话第 1 周就可以走了）。在路上记得访问绿色帐篷，以后从地图左下角的绿色哨塔后的传送门可以进入地下，再经过单向传送门就可以看到 Sandro 了。他带的部队很多，能力却不怎么样，根本敌不过我方英雄的强力魔法。

先知任务方面，用地图右上角捡到的厄运漏斗可以在左上换取 6 点知识。另外，地图上方中部可捡到审判之剑，这是可以带入下一关的。

第四关：扭曲的通道

任务简报：Tarnum 终于知道是谁从天堂里将 Rion 的灵魂拐骗走的了，现在他离最终目标已经越来越近



胜利条件：击败所有敌人。本关英雄只能升到 20 级，Tarnum 与最强的 2 个助手将进入下一关。

选择条件：法力 +1；知识 +1

过关指引：实在没什么好说的，敌人弱得简直不堪一击，主要是绕路比较费时间，需要沿着逆时针方向绕地图一圈。在左上角可以捡到狮纹金盾，这也是可以带入下一关的。

第五关：Jorm 的伏击



任务简报：所有进入地狱的人都会逐渐厌恶这个没有阳光照射的地方。在连续的黑暗中，Tarnum 发现他的部队正在慢慢地失去斗志，向精神崩溃的边缘滑落。如果不能尽快进入地狱最深处，击败这里的敌人的话，等待他们的只会是失败。

胜利条件：找到压抑精灵。本关英雄只能升到 24 级，Tarnum 与最强的 2 个助手将进入下一关。

选择条件：知识 +1；法力 +1

过关指引：又是难度很低的一关。在主城上方可以捡到钱袋（由骨龙看守），到地下世界的左下角打开任务哨塔，可以访问到绿色帐篷。压抑精灵就在地下世界右上角的绿色边界门后面，在这左边还有天国项链（由 50 个狂热者看守着），不用说，又是可以带入下一关的宝物。本关还有一些先知任务，不过报酬都是钱，没必要去理会。

第六关：旧伤



任务简报：Tarnum 仍然无法完全忘记自己的过去，有时他依旧会被不堪回首的往事所触痛，但是他还是努力保持镇定，继续向地狱深处前进。在路上他遇到了 Deezelisk 公爵，一个声称可以提供帮助的人，不过首先要帮助他找到第二视觉坠饰，以恢复他的视力。

胜利条件：找到防瞎眼坠饰。本关英雄只能升到 28 级，Tarnum 与最强的 2 个助手将进入下一关。

选择条件：城镇大厅；堡垒。

过关指引：这是一个大地图，地形复杂，如果想完全消灭敌人还需费一些工夫。实际上，防瞎眼坠饰就在湖中小岛上（在主城上方敌人城堡附近可以找到船厂），攒够 50000 元，通过任务哨塔后就可以捡到。

注意：本关是可造出回城术的。另外，在我方主城旁边还可以捡到非常有用的圣者草鞋。

第七关：女王的命令



任务简报：在恢复视觉之后，Deezelisk 宣誓将帮助 Allison 女王解救她父亲的灵魂，并将自己的部队交给女王使用。在 Tarnum 看来，这很可能是一个圈套，但女王全然不顾他的警告，欣然接受了 Deezelisk 的“帮助”。

胜利条件：击败所有敌人。本关英雄只能升到 32 级，Tarnum 将进入下一关。

选择条件：无尽金袋；专家理财术。

过关指引：非常简单的一关，没什么可说的。唯一值得一提的是，在城堡边可以捡到奇迹之甲，组合出天使联盟，其实经过前面几关之后，我想大家早就可以猜到这一点了。

第八关：永不妥协



任务简报：永远不要相信恶魔，这是 Tarnum 的一个信念，但 Allison 女王不相信这一点，所以她现在就得到了教训——她被 Deezelisk 抓了起来。对 Tarnum 来说，这是一次难忘的经历，如果通不过这次考验，成功解救出女王父女，他也就不会成为日后的英雄之神。

胜利条件：击败 Deezelisk。

选择条件：20 皇家狮鹫，25 神射手。

过关指引：简单异常的最后一关，唯一的任务就是寻找帐篷，以打开通向 Deezelisk 的通道。

尾声：为了表彰 Tarnum 在地狱之行中所立下的功勋，Allison 册封他为女王守护者。然而人们找遍所有地方，都没有再看见 Tarnum 的身影，只有他穿过的战甲静静地放在床上。搭救过 Rion Gryphonheart 的骑士就这样神秘地失踪了，他的传奇经历成为了后世一个永远的传说。■

《悉尼奥运 2000 上手指南》

补遗校正

文/吴昊　编辑/东东

男子链球：这个项目有个窍门。其实在那种紧张时刻，我根本就不看扇形了，而是看屏幕下的蓝绿红三色横条，我认为它很重要。当游标快到蓝色尽头时按下 Enter，当游戏标准至绿色尽头时松开。当你目光集中于此时，同时发生一等效事件：按下 Enter 时，扇形出现，开始设置投掷角度；松开 Enter 时即抛出链球。如果按前述方法，只管操作游标，抬头时会发现投掷角度在 40 到 50 度之间，投掷方向也大致在有效范围内，这样操作就不复杂了。

男子三级跳远：第一次起跳需自己按下 Enter 才会出现扇形，按住不放直到角度合适；后两次会自动再现扇形，按住不放直到角度合适；后两次扇形，只需点击回车即可。注意第一次按下回车到起跳还有一两步的缓冲也要计算在内。

女子 10 米跳台：在起跳后，屏幕上将出现提示图标。蓝色图标代表团身翻滚，按“↓”键；绿色图标代表直体侧翻，按“↑”键；出现红色图标时同时按下左右键，为平伸双臂或压水花。同时注意压水花前上将最后一个动作完整完成，否则会斜身入水，水花四溅，分数自然不会高。另外，除规定动作（被限制难度）外，自选时应尽量挑难度系数高的动作，虽然较难完成，但起评分高；低难度动作虽然易完成，但难得高分，所以大家还是知难而进吧！

男子 3 人组自行车场地赛：当然可按原文中的方法，这里我再提供一种方法。因为比赛中要避免匀速运动——疯狂按键使手指疲力尽的后果，所以我主张变速。比赛一开始蓄力，蓄满后加速，第一圈结束前应停止加速而改为蓄力。因为消耗 Power 和自行车前进都有一定惯性，所以不必担心停止加速后车速会降低，倒是要注意蓄力消耗惯性很大，要蓄较长时间才会反弹，况且一圈结束后换另一选手领骑时也会耗掉一些 Power，所以应当在快到换人时的转弯处就蓄力，前两圈最好蓄满，以备下一圈之用。最后一圈只要蓄到一半就够用了。这期间即使被对手超过一点也不要紧，相信力量够用时也会后来居上！

男子 K1 级单人划艇障碍赛：这里原文有一处错误：门洞上数字有斜线划过的，并不是不从该门过。比赛的门洞分两种。一种由绿杆搭成，数字上无斜线（其实背后有），直接穿过即可；另一种由红杆搭成，数字上有斜线（背后没有），应从门的一侧绕到门后穿过再驶向下一个门。由此可见，数字划斜线只是说明不从此方向穿过，而不是不通过。如果不是从正确方向通过，或者没通过，要加许多秒的结果（等同于扣分），甚至最后用时 500 多秒（划线门都没通过）。

最后再补充两点：一点是 110 米栏并不难，跨栏和速度也有关系，速度慢了也会碰到栏杆，但只要速度够，起跨点抓准（一般在起跳前两步按 Enter 为宜），不碰倒一栏也非难事。另一点是飞碟射击我感觉用键盘控制方向很难，和我有同感的玩友不妨跟据飞碟一般轨迹让准心在一处等着“定点射击”，等飞碟快到准心时再微调射击，效果可能好些。■

完全攻略下篇——

异度空间

文/枫茗杆·柱子　编辑/游骑兵

任务十一

简报： 由于Governor General和ZORK的叛变，在和叛军战斗中，我们失去了不少有经验的老兵，而且医疗中心也被Governor General占据了，他的部队即将攻占佣兵团最后的Guild要塞，你要做的是找到最后的太空船，成功逃脱。

任务： 在规定时间内到达逃离用的太空船。

时间： 15分钟。

攻略： 从左下方的出口穿过一条由几个叛军士兵把守的走廊，进入一间会议室，然后向下再穿过几个房间，一条转向上走的通道旁的小屋需要BLUE KEY。沿着通道进入上面的库房，这里有一台战斗型机器人(BATTLEROID)，但是右面房间四只配备火箭筒的ZYBRIDOMA会将它一下子摧毁掉，消灭它们后在下面的房间可以找到BLUE KEY 回去打开小屋，这里有个研究员模样的人（一定要救下他，否则任务失败），突然出现的XENOID会尽力杀死他。如果他被攻击三次就会死掉，救他需要多试几次。和他对话，得知进入中心控制室的密码。回到杀死4只ZYBRIDOMA的房间，从上面的出口进入一条通道，路旁有扇向上的门，进入后遇到向上的门再次进入。朝左走就是中心控制室，在门前的控制台输入密码，进去后放出一个全息拷贝（路上应该可以捡到）吸引异形们，然后启动屋里的控制台，出来向右下走进里面的房间就可以看到太空船了。

总部电： 自从基地被攻陷，我们已经没有足够的武器装备了。我们计划对敌军的一个太空站发动进攻，必要的武器等资源只能从这个太空站中补充，从中搜集尽可能多的武器弹药，准备同Governor General和他的叛军作作最后一战。

任务十二

攻略： 任务在前一关结束后的简报中已经说得很清楚了。由于回不了基地，你乘坐先前逃脱用的太空船直接降落在敌人的太空站里。从楼梯到下面一层，弹药在各房间都是零星散布着的，最上面的库房中相对多一些。库房角落有台机器人(MONOROID)，右边库房有台战斗机器人(BATTLEROID)。由最下面房间的楼梯上到第二层，收起旁边的来复枪和机枪子弹，从左边出去，到下面房间找到BLUE KEY。回到上来时的楼梯间，进入向上的通道，在尽头的屋子找到RED KEY，用它打开楼梯间下面的入口。沿路可以捡到一些回复剂，半路有间屋子需要GREEN KEY，它可以在走廊尽头的房间找到。使用GREEN KEY打开的房间里有个头盔(FULL DEFNSE HELMET)和一支激光枪(LAFUS-F100 LASER)，然后从屋里的传送点回到一楼，接着返回太空船离开。

任务十三

简报： 在取得了异形的养殖技术后，Governor General迅速组建了一支异形部队，并且将异形和ZORK合为一体研发出新种异形，以作最后的挣扎。结束Governor General的统治和他的疯狂计划。

任务： 阻止Governor General。

时间： 无限制。

攻略： 先到右边有异形培养皿的房间拿RED KEY，再由左侧通道一直向下，进入右边房间的传送点。向前有三个出口，先进到左侧找到GREEN KEY，之后进右侧通道使用了GREEN KEY，尽头的房间有传送点，由此到达一间停放了战斗机的库房，进入右侧传送点。出来向右走，一路上有不少的弹药，到最右边的大厅向下走，出口就在管道中间。进入最下面的房间得到GREEN KEY，开启旁边的房间拿取RED KEY，用它打开对面的门。进去后依次启动右上、左下、左上的控制台，开启右侧小屋的入口，进入里面的传送点。

一打开对面的大厅，一个ZORK ZOMBIE左手激光枪、右手火箭筒就冲了上来，在有传送点的屋子里把它先干掉。后面的大厅里除了一些叛军士兵外，还有两只GOLIATH，注意它们可以再生，而且再生后会变身，攻击方式也从近身攻击变成喷火球，激光枪是不错的选择。干掉它们之后，后面房间的门会自动开启，进去可以看到Governor General因大势已去开枪自杀的场面。

任务十四

简报： 前去摧毁剩余异形培养皿的UMI部队，在工厂的地下室里发现了异形的老巢。调查那里的情况并立即报告。

任务： 消灭危险的生物体。

时间： 无限制

攻略： 向前穿过两个房间进入传送点，之后来到一间大厅，右上角的出口旁有架夜视仪，在这昏暗的地下室里很好用。出去沿路找到传送点进入，然后一直向下，找到最下面的出口，到一间冒着毒气的大厅，一阵搏杀后从右下方出去进入一个传送点。肃清这里的敌人之后再进入那个传送点到另一场景，毁掉四周的异形卵，一直向左走人传送点。从小屋出来往左下，进入中间有四道门的房间（武器不足可以先到附近的房间补充），里面有只与众不同的异形——ALIEN KING，消灭它就完成任务。不过在周围这么多异形喽罗的围堵下有些困难，先四处游斗同时利用油桶灭掉他们。至于ALIEN KING，只要不让它近身就没什么威胁。

任务十五

简报： UMI的士兵们在异形老巢中继续消灭着垂死挣扎的异形，但它们就像蚂蚁一样难以消灭干净。Ostrip博士通告UMI士兵，必须消灭对异形繁殖起主要作用的异形母体才能灭绝后患。找到异形母体，消灭它和其它残存的异形。

任务： 找到并消灭Alien Queen。

时间： 无限制。

攻略： 最后一关了，攒了这么久的钱就花个痛快吧，主要是要提升各项能力。

这关要有很长一段时间得不到任何弹药，所以进入之前要准备充足。而且这关的路线是单线，没有什么岔路，一直走下去就可以了，有的地方出口不是太显眼，需要仔细找找。第三个传送点的屋子里有件激光护甲（LASER ARMOR）和火箭筒的弹药，进了传送点后遇到很多敌人阻截，最好不要和它们纠缠，如果呆的时间长了，异形会越来越多，迅速进入中间的传送点。出来灭掉两只GOLIATH，后面的通道里有很多弹药，尽可能多带些，接着要对付的可不是一般的敌人。穿过一间布了地雷的房间后，再通过两个传送点，向下走进入中间满是异形卵的房间。这里就是Alien Queen的老巢，那个貌似蝎子（真的会用尾巴捡人）爬来爬去的就是Alien Queen，虽然它会喷毒液，但这一招是不常用的，离它远一些就不会有问题。主要的威胁还是周围Alien Queen的"宝贝"们，尽快在异形卵孵化前消灭它们，然后用激光枪和爆炸类武器全力对付Alien Queen。接着就可以欣赏破关动画了。

附加任务

任务一

简报： 某些被冷冻在实验室里的异形卵和幼虫，由于人为地使温度提高，它们解冻了。不过目前还没有任何迹象表明它们到达了居民区和佣兵总部。消灭所有的异形并使实验室的温度恢复正常。

任务： 恢复实验室的温度。

时间： 无限制。

攻略： 走进前面被冷冻的大厅，找到右上方和左上方屋子白色箱子里的两台REPAIR KIT，启动里面的三台控制器。回到大厅进入下面的通道，到右侧屋里启动一个控制台后，进入对面屋子里三个传送点中下面的一个。

左边箱子中有台REPAIR KIT，拿上进入下面的传送点，到一间着火的房间，启动传送点后面的控制台，再用随身带着的和附近的蓝色灭火弹灭掉所有的火，然后出口会自动打开。出去到左上的房间，打开左边箱子拿到第四个REPAIR KIT，接着进入旁边的传送点，沿路会再捡到四台REPAIR KIT。得到第八台后进入后面的机房，先去修复八台发电机，最后出来开启大厅两侧的控制器，过关。

总部电： 实验室的一面墙被人为地用炸弹破坏了，这次事故显然不是偶然发生的，很可能是我们中间某个人所为。一些异形已经从通风管道和下水道逃出，针对附近地区的调查正在展开。

任务二

简报： 有情报显示异形们已经逃出了Kalkis研究所，指挥官命令所有待命士兵出动，去追踪它们。

任务： 搜索并消灭90%逃脱的异形。

时间： 无限制。

攻略： 向右走进入下面的房间，到其左侧的屋子启动控制台，再进旁边的屋子启动控制台，这样中间房间的门就打开了，启动里面的控制台后，由传送点返回开始的地方。向上到右上方的地区，这里有间需要BLUE KEY的门，钥匙卡可从对面的屋子里找到，进入最里面的屋子拿到RED KEY，用它开启左上方地区的入口，进去扫荡一番后，从屋角传送点返回。进入左下方的地区，拾起地上的灭火手雷，到入口旁的房间启动控制台，出来时就要用手雷开道了。进最里面的屋子从楼梯下去，沿路由传送点穿过三个房间，然后到上面传送点找到BLUE KEY顺便消理掉这里的异形卵，出来打开下面的出口，一直向下走入传送点。出来的地方可以捡到火箭筒、来复枪、手枪和不少的弹药装备，用灭火手雷消除挡路的火，到通道尽头灭掉异形卵，再进入左右两侧的房间干掉一些异形后就可以了。右面走廊最里面的入口要启动对面飞机库里的控制台开启。

总部电： 许多异形集结在Kalkis研究所的阴暗地区，那里缺乏足够的照明设备和电力供给。通过先前的修理行动，部分地区的照明已经恢复正常，但异形占据的地区除外。等待下一步的命令。

任务三

简报： 在某个计划中，负责研究异形母体的Kalkis医疗中心工作人员正在努力工作着。异形们蠢蠢欲动似乎又在预谋着什么，立刻消灭它们。为佣兵配备的自动回复装置会有不错的作用。

任务： 消灭所有异种生物。

时间:无限制。

攻略:进入这关后，预先准备的回复剂会自动消失，而且也捡不到几个，大概是为了试用新技术吧。这自动回复还是比较好用的，原地休息就可以了。

向下走，路旁的传送点通往一个死巷，进去灭完敌人出来继续向下，进入传送点到叉车的库房，向下从另一间叉车库房下面的传送点出去会遇到一个FREDDY(基本任务第一关的BOSS)，把它引到油桶边一枪烧掉完事。接着到各处去清剿其它的异形，这里的传送点都是通到存放了异形卵的小屋，记得要消灭干净。回到本关开始时的场景，往右上方走，找到一个入口进去，顺着路走一个丁字路口，旁边的房间有回复剂，往下走有个GOLIATH，干掉它后就没什么困难了，顺路再杀掉一些异形就可以完成任务。

总部电:从异形销声匿迹的情况来看，它们似乎已经被消灭了。在收复的地区，士兵们都在庆祝这个特别的消息，看来在新的报告到来前，大家可以休息一下了。

任务四

简报:最近，有关遭不明生物攻击的报告越来越多。为了寻找敌人的聚集地，我们安装了大型的生物探测器。找到足够的POWER CAPSULE(蓄电池)给探测器提供电力。

任务:将所有POWER CAPSULE带至生物探测器。

时间:无限制。

攻略:开始可以捡到一支机枪和一支M20来复枪，出去在大厅里看到两个POWER-CAPSULE HOLDER(以下简称PCH)，取下上面的两个POWER CAPSULE(以下简称PC)。进右边的门，将要穿过两个毒气地段，没有防毒面具的话就只有闯了，所幸过去后还有回复剂可以捡，在尽头的传送点旁捡起一个PC后，进入传送点。出来先到左边绿色的POWER-CAPSULE RECHARGER(以下简称PCR)上给PC充电，然后给右边的PCH上装一个，旁边的光栅就会关闭，进到第一、二道光栅间，等那个PC的电力耗完后，光栅会重新启动，这时给一、二道光栅间的PCH装上PC，关闭光栅，出去取回先前的PC，再进来取下两道光栅间的PC(晕了吧?其实亲自做一下是很简单的)就可以继续向前了(后面的光栅都必须用这个方法通过，每个PC在最后都要用到)。第四道光栅用中间的控制台关闭，进入异形卵后边中间的屋子，进传送点后又遇到一道光栅，过去又可以捡到一个PC，通过两道光栅捡到第五个PC，用旁边的灭火手雷过了上面的火场进入传送点。向下走，拿出PCR中的PC，通过一道光栅后，可以看到两块PC被几道光栅困着，一块在中间，一块在PCR上。装一个PC到上面墙角的PCH，打开下面的光栅，进去看到的是三个排成一线的PCH被光栅隔开，把PC放入第一个和第三个里面，沿路用PC打开阻路的光栅，到中间启动控制台打开所有通路，之后就能拿到两块PC了。清点一下，现在应该有八个PC了。进入后面的房间，那个碟形的设备就是探测器，它的周围有六个PCH，加上进来的门口还有两个，共八个，把身上的八个PC分别放入(当然是要有电的，动作要快，否则就要重新来过了)，结束任务。

总部电:多亏探测器的帮助，我们发现了大量异形集结的地区。它们占据了Cybernetics实验室周围的电脑室，根据它们的行动路线判断，下一步将会入侵实验室。准备随时待命。

任务五

简报:Cybernetics实验室传来火警。尽力控制火势和毒气的蔓延，直到工程师们可以安全逃脱。由于火势比较猛，离开实验室的时候动作要快些。

任务:救出70%以上的工程师。

时间:无限制。

攻略:出来干掉一个以拆油桶自娱的FREDDY，启动下面的控制台通过两道光栅，出门遇到一个工程师，和他对话就行了。拾起灭火手雷，出去通过光栅，左边的围栏里困着一名工程师，注意救他的时候地上会着火。进传送点，通过一片毒气后可以看到一名工程师被木箱困在小屋里。穿过传送点，救出被ZOMBIE DOG追赶的工程师进入下一个传送点。往下走找到一个传送点进入，沿路灭掉几只异形，走到尽头有个工程师被木箱困在角落(自己爬也爬出来了，笨)，穿过传送点，消灭一些"僵尸"走上面的通道，进了传送点后，启动附近的控制台救出屋子里的工程师，接着再进下面的传送点救出困在箱子中间的工程师。然后返回杀"僵尸"处，救出右面屋子里的两个工程师后，进旁边的传送点，登上飞船离开。

总部电:被救的工程师带来一个重要情报，有关异形母体的研究资料被"黑"，一些情报从网络泄露了出去。

任务六

简报:有人发现一个佣兵团内部的人通过外部网络窃取了关于异形母体的资料，并且带着储存这些资料的光盘离开了这里。

任务:消灭黑客取回资料盘。

时间:无限制。

攻略:走出屋子，穿过大厅时小心滚过来的油桶，从上面的门出去，穿过传送点。出门启动控制台，地上会升起一个激光防御，然后打开旁边的出口，十二只ZOMBIE DOG冲了进来，防御会帮你灭掉大半。穿过走廊，进入传送点可见到一个楼梯，把守它的是双枪的ZORK ZOMBIE和特种兵ZORK STARE，启动旁边的防御先消耗他们一阵，然后就看你自己的了。下楼之后一直往下走，踩过地面的箭头时，上边的房间会打开，进去拿到BLUE KEY，启动墙角的控制台开启下面的房间，从中得到另一BLUE KEY，打开右下方的出口，躲过敌人防御的攻击向下，之后转向上，从右手边的房间找到RED KEY在左边房间的一道门上使用，同时左上方的房间也会打开，进去见到一个红发的全息人影，这就是ALIEN HAKER，他的攻击主要是用意念制造爆炸，而且生命值会自动恢复，需要不停攻击，附近的弹药是足够的。

总部电:有人通过网络侵入了生物养殖系统和控制系统，使被禁止的生物实验重新开始进行，这将导致异形的大量增殖，所有在佣兵基地的士兵都会处在危险中。

任务七

简报:异形占据了佣兵基地的大部分地区，收复它已经是不可能的事，指挥官决定启动这些地区的自毁系统。

为了实行这个计划，必须先将自动防御系统清除掉。启动自毁系统后尽快在规定时间内撤离。

任务:消除自动防御系统并逃脱。

时间:赶在自毁系统动作之前。

攻略:这关其实就是最后一战，自动防御什么的可以不必去管它。出门启动左边的方形控制台关闭一道光栅，往前又遇到一道光栅，看到它后面的放射性原料罐子了吗?用一颗手雷炸了它光栅就关了。从后面的传送点到一间车库，往下走通过两道光栅，出口需要开启旁边走廊里的两个控制台才能打开，过传送点后，捡起地上的一块PC，放入一旁的PCH里，启动防御灭掉前面的敌人。出了房间还能捡到两个PC依样放入旁边的PCH里，用防御来清理"路障"。找到被异形卵围着的传送点进入，消灭伏击的异形向前将遇到准BOSS——ALIEN KING，这家伙会喷火，但是不常用，只是跟着你满屋子转，对付起来蛮容易的。注意不要踩到地上的箭头形标志，这会启动房间右面的防御来攻击你。杀死ALIEN KING后，下面墙角的屋子会打开，进入里面的传送点。沿路往下，击毁挡路的油桶之后，ALIEN QUEEN出现了，比起刚才的ALIEN KING，它的速度要快上一些，被它追上用尾巴连扫数次的话小命可就不保了，而且它在追赶你的同时还不停地下"蛋"(这里有个bug，就是刚才提到的油桶先不要打，等ALIEN QUEEN过来用尾巴推爆，然后你就可以发现它一直在神经质地甩尾巴，而不理会你的攻击)。灭它后从右面屋子的传送点到最后的场景，说是最后当然是要遇到异形的最终头目了，它在房间上部一堆异形卵的后面，攻击方式类似前面一关的ALINE HAKER，不同的是它走过的地面会留下火海和不时地扔"蛋"。没什么可说的了，抄家伙上吧。

战士们乘着运输机撤离到了佣兵基地以北的地区。在指挥官放弃基地的命令发出后，几分钟内原来还是佣兵总部的地方就在核爆炸中被夷为平地。

这，能够说是胜利吗?而且，异形的威胁真的就此终结了?■

博德之门 II
Baldurs Gate 2

用本文编辑器打开游戏安装目录中的 baldur.ini 文件，在其中寻找[Program Options]区域，然后在其后添加一行：

Debug Mode = 1

将该文件存盘并启动游戏，在游戏中按［Ctrl］+［空格键］弹出控制台，输入下列功能代码并回车，则相应功能将获得执行，注意下列代码要区分大小写字母。

ExploreArea()

当前区域雾影全开。

CLUAConsole. SetCurrentXP(数目)

设定全体团队或选定角色的经验点数，其中数目的最大值为 2950000。

CLUAConsole · AddGold(数目)

设定团队的金钱数目。

CLUAConsole. CreateItem(物品代码、数量)

生成指定的物品，其中的"物品代码"及对应的物品列表如下：

代码	物品
axlh03	Battle Axe +2
belt06	Girdle of Hill Giant Strength
boot01	Boots of Speed
bow17	Longbow +2
bow18	Shortbow +2
brac14	Bracers of Defense AC 4
chan06	Drizzt's +4 Chainmail
clck02	Cloak of Protection +2
halb03	Halberd +2
hamm08	War Hammer +2
helm04	Helm of Defense
leat08	Studded Leather +3: Shadow Armor
plat05	Full Plate +1
ring07	Ring of Protection +2
ring08	Ring of Wizardry
shld04	Medium Shield +1
shld06	Large Shield +1
shld17	Buckler +1
slng03	Sling +3
staf08	Martial Staff +3
sw1h09	Short Sword +2
sw1h40	Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49	Ninja－To +1
sw2h09	Warblade(2－H sword +4)

请查阅另外的物品清单以获得更多的物品代码。

CLUAConsole. CreateCreature(生物代码)

生成指定的生物，其中的生物代码列表如下：

代码	生物
wyvern01	Wyvern
ogre01	Ogre
uddrow27	Drow Warrior
behgau01	Gauth Beholder
beheld01	Elder Orb Beholder
dragred	Red Dragon
dragblac	Black Dragon
dragsil	Silver Dragon
lich01	Lich
trogi01	Giant Troll
vammat01	Mature Vampire
icmin01	Minotaur
skelwa01	Skeleton Warrior
icbone01	Bone Golem
ghogr01	Greater Ghoul
troluo01	Splitter Troll
mumgre01	Greater Mummy
golsto01	Stone Golem
mistho01	Mist Horror
hldemi	Demi Lich
orc05	Orog Warrior
icsalcol	Blue Salamander
gendjt01	Djinni
mindfl01	Mind Flayer
mindfl01	Mind Flayer
mindfl01	Mind Flayer

CLUAConsole: MoveToArea(area code X)

直接抵达指定区域，其中 X 为下列代码及对应的地名：

代码	地名
AR0900	Temple District
AR0800	Graveyard District
AR0400	Slums District
AR0700	Waukeens Promenade
AR1000	Government District
AR0500	Bridge District
AR0300	Docks District
AR0020	CityGates
AR1100	Umar Hills
AR2500	Suldanesslar
AR2900	The Nine Hells
AR1201	Domain of the Dragon
AR1512	Asylum Dungeon
AR0801	Bodhis Dungeon
AR0516	Astral Prison
AR0411	Planar Sphere
AR0202	Cult of the Unseeing Eye
AR0204	Rift Dungeon
AR0414	Demon Outerworld
AR1300	De'Arnise Hold
AR2000	Trademeet
AR1900	Druids Grove

当你以上述 Debug 模式启动游戏后，你还可以在游戏中使用下列功能键：

按键	功能
[Ctrl]+[Shift]+[8]	创造角色时按下可将角色状态提升至最大
[Ctrl]+[R]	治愈角色
[Ctrl]+[T]	治愈团队并消除魔法效应
[Ctrl]+[J]	团队或指定角色跳至鼠标位置
[Ctrl]+[Y]	杀死鼠标放置位置上的角色
[Ctrl]+[1]	改变选定角色的防护级别
[Ctrl]+[6]	改变选定角色的外观
[Ctrl]+[7]	改变选定角色的外观

［测试：有效　PAGAN 提供 A］

合金装备 PC
Metal Gear Solid

以命令行参数"－cheatenable"启动游戏，例如：

mgsi.exe －cheatenable

则游戏中有下列功能键可供使用：

[F2]　主角刀枪不入模式，注意此模式在一段时间后会自动关闭，因此当你发现生命力下降时，只需再按一次该键重新开启此模式即可

[F4]　弹药无尽（某些时候有效）

[F5]　正常模式

[F6]　观察模式（类似在有摄像机的场景中）

[F7]　当前关卡重新开始（但之前获得的物品都保留）

[F8]/[F9]/[F11]/[F12]　游戏贴图设定切换键

［测试：有效　PAGAN 提供 B］

血色苍穹
Crimson Skies

进入战役模式（campaign），选择玩家名称之后进入播音控制室画面，用鼠标右键点击画面左边桌一端百前的麦克风嘴并保持，然后紧跟着输入 idaho 这一字符串，你便会发现画面上端出现一个下拉式选单，在那儿你可以选择进入所有的关卡。

注意在用鼠标右键点击并保持后不要有一点儿移动鼠标的动作，紧跟着输入字符的间隔时间和输入频率不要太快也不要太慢，你可能需要多次尝试才能成功。

［测试：有效　PAGAN 提供 C］

悉尼奥运 2000
Sidney 2000

游戏中以 gizmo 为用户名，即可进入专家模式。

［测试：有效　PAGAN 提供 C］

突袭
Sudden Strike

游戏中按回车键出现输入提示，然后输入下列代码并回车获得相应功能，注意字母全为小写且有两个星号，这些代码适用于正式版及试玩版：

代码	功能
**superman	部队刀枪不入且攻击力爆长
**starcraft	可无限次使用《星际争霸》中的战斗机
**nofog	战场地图雾影全开
**staticfog	战场地图雾影全遮

［测试：有效　PAGAN 提供 A］

英雄无敌历代记
Heroes Chronicles

游戏中按［TAB］键出现输入提示，输入下列代码并回车开启相应功能，若秘技成功执行会出现 Cheater!!! 字样。另外请注意一旦使用秘技，最后游戏得分只能是 1 分。

代码	功能
nwcagents	在选定英雄所有空着的部队槽位中各加入 10 名黑骑士
nwctrinity	在选定英雄所有空着的部队槽位中各加入 5 名大天使
nwcfollowthewhiterabbit	选定英雄幸运值最高(Luck)
nwcmorpheus	选定英雄士气最高(Morale)
nwcnebuchadnezzar	选定英雄可无限制移动
nwcneo	选定英雄升一级
nwctheconstruct	获得 10 万金钱，各项资源加 100
nwcthereisnospoon	获得 999 点法力及所有魔法
nwcwhatisthematrix	世界地图雾影全开
nwcignoranceisbliss	世界地图雾影全遮
nwcoracle	藏宝图全开
nwczion	城中建筑全部建成
nwclotsofguns	获得所有战斗机器
nwcphisherprice	改变游戏的配色风格
nwcredpill	当前战役获胜
nwcbluepill	当前战役失败

［测试：有效　PAGAN 提供 A］

秘技修正更新 www.playgamer.com　编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100",把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想 这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势,希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息.

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注:中文译名为暂译,有些游戏尚未有合适的译法,所以暂时空缺中文译名。

2000 年 10 月 16 日第 42 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	16	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神 II
2	2	3	2	Baldurs Gate II Shadows of Amn	Bioware/Interplay	博德之门 II安姆的威胁
3	4	44	1	Planescape Torment	Interplay	异域惊魂曲
4	3	15	3	Icewind Dale	Interplay	冰风溪谷
5	5	16	5	Deus Ex	Eidos	杀出重围
6	7	85	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌 III
7	6	54	1	Age Of Empires 2· Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代 II王者岁月
8	9	46	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
9	8	87	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座
10	10	20	7	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
11	12	36	3	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	模拟人生/美好生活
12	11	94	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
13	14	32	6	Might And Magic 8 Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门 VIII毁灭者之日
14	16	62	11	Civilization 2 Test Of Time	MicroProse	文明 II时代考验
15	13	37	7	Demise Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
16	15	47	11	Gabriel Knight 3 Blood Of The Sacred	Sierra	狩魔猎人 III血咒疑云
17	19	18	12	Vampire The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼:避世救赎
18	22	38	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想 VIII
19	18	99	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
20	25	29	12	Thief II The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷 II金属时代
21	17	45	5	Quake 3. Arena	Id/Activision	雷神之锤 III竞技场
22	21	72	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟 II
23	20	102	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生 II
24	30	47	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
25	24	54	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
26	32	29	20	Need For Speed Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车·保时捷之旅
27	28	42	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
28	31	61	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵 II
29	27	80	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明:权倾天下
30	26	132	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
31	23	71	2	Might and Magic 7 For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门 VII血统与荣耀
32	39	7	32	Grand Prix 3	MicroProse	世纪金冠军 III
33	29	17	23	Shogun. Total War	Electronic Arts	将军:全面战争
34	33	102	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
35	52	2	35	Star Trek Voyager Elite Force	Raven/Activision	星际迷航:精英战队
36	34	48	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
37	37	28	22	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	佣兵战场
38	38	32	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
39	98	2	39	Wizards & Warriors	Activision	巫师与骑士
40	36	25	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪 II
41	50	71	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士 III/海盗之月
42	46	29	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	威严
43	40	101	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D	铁路大亨 II/21 世纪
44	44	106	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝 III
45	35	12	35	Dark Reign 2	Activision	黑暗王朝 II
46	41	129	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门 VI天堂之令
47	45	49	22	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮:第一次异形入侵
48	48	57	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
49	49	120	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想 VII
50	43	12	30	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	战斗任务
51	51	37	43	Warcraft 2· Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸 II战斗之盒
52	53	89	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
53	62	7	53	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G O D	重金属 F.A.K.K.2
54	42	68	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者 II
55	65	12	55	Earth 2150	TopWare	地球 2150
56	71	38	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的呼唤
57	58	4	57	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	家园·灾难
58	55	83	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
59	56	71	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
60	54	61	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航·星舰指挥
61	57	4	57	Submarine Titans	Strategy First	深海争霸
62	68	20	31	MDK 2	Interplay	孤胆枪手 II
63	79	54	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间 II
64	64	34	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
100	92	38	26	Battlezone 2	Pandemic/Activision	终极战区 II

读者问卷调查



2000·11

您的参与是对我们最大的支持

读者档案

姓名:________ 年龄:________ 性别:☐男☐女

地址:______________________________

______________________ 邮编:________

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章:________________
2. 本期您最不喜欢的文章:________________
3. 本期您最喜欢的栏目:

☐新闻报道 ☐硬件兵工厂
☐上市烽火 ☐PC 工具箱
☐流星时空 ☐网络港口
☐特别企划 ☐文润阁
☐游戏评析 ☐镜花园
☐攻略手记 ☐玩家沙龙
☐排行榜 ☐难症会诊
☐秘技档案 ☐杏花村

读者需求

1. 您希望明年杂志硬件部分的内容:
☐增加 ☐减少 ☐不变
2. 您希望明年杂志软件部分的内容:
☐增加 ☐减少 ☐不变
3. 您希望明年杂志网络部分的内容:
☐增加 ☐减少 ☐不变
4. 您是否希望杂志出版配套光盘:
☐是 ☐不 ☐无所谓
5. 您希望获得的奖品是(请参阅编读往来栏目):
☐A ☐B ☐C
☐D ☐E ☐都可以

镜花园投票

您最喜爱的画作:________________

尖端100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2000年10月16日第42周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	16	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神II
2	2	3	2	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	博德之门II安姆的威胁
3	4	44	1	Planescape: Torment	Interplay	异域惊魂曲
4	3	15	3	Icewind Dale	Interplay	冰风溪谷
5	5	16	5	Deus Ex	Eidos	杀出重围
6	7	85	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌III
7	6	54	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代II王者岁月
8	9	46	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ____________

2. ____________

3. ____________

4. ____________

游戏点评

游戏名称：____________

点评内容：____________

留言板

____

请您将调查表按以下地址寄出（复制有效）：
100037 北京813信箱《问卷调查》收
本期幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
44	44	106	5	Caesar 3, Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝III
45	35	12	35	Dark Reign 2	Activision	黑暗王朝II
46	41	129	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门VI天堂之令
47	45	49	22	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮：第一次异形入侵
48	48	57	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
49	49	120	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想VII
50	43	12	30	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	战斗任务
51	51	37	43	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸II战斗之盒
52	53	89	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
53	62	7	53	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D.	重金属 F.A.K.K.2
54	42	68	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者II
55	65	12	55	Earth 2150	TopWare	地球 2150
56	71	38	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的呼唤
57	58	4	57	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	家园：灾难
58	55	83	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
59	56	71	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
60	54	61	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航：星舰指挥
61	57	4	57	Submarine Titans	Strategy First	深海争霸
62	68	20	31	MDK 2	Interplay	孤胆枪手II
63	79	54	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间II
64	64	34	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
65	76	22	39	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	拉力车手
66	47	55	30	Discworld Noir	Perfect/GT	-
67	61	28	42	Star Trek: Armada	Activision	星际迷航：星际舰队
68	63	54	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号/资料片
69	70	112	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神III黑潮风暴
70	60	59	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
71	69	2	69	NHL 2001 Electronic Arts		NHL 冰球 2001
72	72	46	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪IX升腾
73	67	13	43	Warlords Battlecry	Broderbund	呼啸战神
74	59	45	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影：最后的发现
75	90	95	26	Colin McRae Rally	Codemasters	柯林·麦克雷拉力赛
76	75	43	51	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
77	73	18	37	Ground Control	Sierra	地面控制
78	74	31	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国III
79	87	55	12	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	奈克西斯：风之国度
80	84	15	62	Codename Eagle	TalonSoft	代号雄鹰
81	66	81	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义II扩张时代
82	82	8	71	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	战争艺术：世纪之战
83	80	48	40	Delta Force 2 NovaLogic		三角洲特种部队II
84	-	1	84	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	星际远征
85	81	148	1	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	雷神之锤II/资料片
86	-	1	86	Metal Gear Solid	Microsoft	合金装备 PC
87	85	83	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
88	83	47	24	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职篮 2000
89	77	26	51	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team .366/3DO	火爆棒球 2001
90	89	81	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
91	97	20	81	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命：库那克的毁灭
92	88	98	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒II
93	96	25	48	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	F1 大赛 2000
94	86	6	82	Motocross Madness 2	Rainbow/Microsoft	狂野摩托II
95	95	33	74	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	-
96	93	50	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
97	99	14	69	Steel Beasts	eSim Games / Shrapnel Games	装甲战车
98	-	12	80	Star Trek: Klingon Academy	Interplay	星际迷航：克林贡军校
99	91	63	10	Darkstone	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
100	92	38	26	Battlezone 2	Pandemic/Activision	终极战区II

电玩点将榜

综合榜

排名	升降	中文名称	英文名称	厂商（票数）
*1.	→	暗黑破坏神 II	Diablo 2	Blizzard/奥美(1894)
*2	↑	帝国时代 II	Age Of Empires 2	微软(1766)
3.	↓	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(1664)
*4.	→	剑侠情缘 II		西山居/金山(1618)
*5.	↑	新绝代双骄 II		宇峻科技/智冠(1578)
*6.	↓	仙剑奇侠传		大宇(1532)
*7.	↑	生化危机 II	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(1335)
*8.	↓	最终幻想VIII	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1269)
*9.	↓	魔法门之英雄无敌 III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1201)
*10.	↑	虚拟人生 II	Virtual Life 2	明日工作室/新天地(1020)
*11	↓	家园	Homeworld	Relic/育碧软件(950)
*12.	↑	轩辕剑 III 云和山的彼端		大宇/晶合(885)
*13.	↑	雷神之锤 III 竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(826)
*14	↑	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(741)
*15.	↓	模拟人生	The Sims	Maxis/电子艺界(677)
*16.	↓	笑傲江湖之日月神教		昱泉国际/中青旅创先(640)
*17.	↑	足球 2000	FIFA 2000	EA Sports/电子艺界(615)
*18.	↓	大航海时代IV		光荣/第三波(564)
*19.	↑	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(449)
*20.	↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(399)
*21.	↓	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(350)
*22.	→	三国志VII		光荣/第三波(267)
*23	↑	异域惊魂曲	Planescape: Torment	Interplay/新天地(211)
*24.	↑	恐龙危机	Dino Crisis	Capcom/育碧软件(189)
*25	↑	异尘余生 II	Fallout 2	Interplay/第三波(124)
*26.	↓	将军:全面战争	Shogun: Total War	Creative Assembly/电子艺界(87)
*27.	↓	古墓丽影IV	Tomb Raider 4	Eidos/第三波/世纪雷神(63)
*28.	↓	铁路大亨 II	Railroad Tycoon 2	PopTop/新天地(55)
*29.	↓	命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:Tiberian Sun	Westwood/电子艺界(43)
*30.	→	法老王	Pharaoh	Sierra/奥美(30)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

《暗黑破坏神 II》这期又是高居榜首,考虑到正版、盗版加上伪正版推波助澜的作用,这也没什么可奇怪的。这不,奥美电子最近又要推出一个《暗黑破坏神 II》的“金装英雄版”,注意,这可不是原来的那个豪华版啊,毕竟限量发售的承诺是要兑现的,不然对不起那些花了重金的玩家们,不过人家并没有说过不会再出其他版本啊!随着“金装英雄版”的上市,这款游戏在榜上的地位一定会更加巩固,短时间内不会掉下榜首。这回《星际争霸》倒是出人意料地下滑了一名,但这并不代表它气数将尽,肯定是因为近期上市的几个好游戏分散了玩家们的注意力。据说奥美又将推出一款《深海争霸》,有否一拼那就要看上市后的反响了。上期刚刚上榜的《将军:全面战争》这回排名又下降了,想必是因为难度较大不易上手的缘故,看来形势不妙;而与它同时上榜的《恐龙危机》此次却上升了,而且点评的人数很多,以其本身不错的素质,配合上育碧公司正在举行的网上选“恐龙”活动,这款游戏的上升潜力不可低估。

顺便说一下,下面刊登了一位天津周姓朋友的点评,很对不起他的是,Racer 实在看不出后面的“名”是什么字,只有用问号来代替了。在此也提醒其他读者,投票投稿一定要字迹清晰啊!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. __________ 2. __________ 3. __________ 4. __________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

读者点评

《暗黑破坏神 II》 本期排名(1)

在这黑暗的世界里,永远找不到光明。 (广西 李顺德)

最近比较烦,比较烦,老妈说买“豪华版”就跟我没完,我问老爸说:“怎么办?”他说:“基本上,这个,很难!” (天津 周?)

攻关日当午,
汗滴键盘乱;
谁知盘中餐,
眼胃皆辛苦。 (武汉 肖凡)

《最终幻想VIII》 本期排名(8)

永无最终的幻想。 (江苏 倪梁)

《虚拟人生 II》 本期排名(10)

绝对是一款在你“吃饱了没事干”时才会想到的游戏! (广西 黄达)

《雷神之锤 III 竞技场》 本期排名(13)

一款不可多得的 3D 连机游戏,动感十足,音效极佳,不愧为著名的显卡杀手。 (四川 陶沙)

《恐龙危机》 本期排名(24)

也不知道 Capcom 怎么想的,让这么漂亮的 MM 在这么变态的游戏里当主角,小心世界妇女协会告你呀! (北京 郭宁)

熟悉的音乐,熟悉的画面,熟悉的场景,打得完的子弹,吃得完的草药,打不完的恐龙,没完没了的危机,真不知 Capcom 哪来的那么多“危机”? (湖北 李浩)

考古学家:恐龙的灭绝是因为流星撞击地球引起的。
学生:不对,我亲眼见到大量的恐龙死在一个女子的枪下…… (石家庄 甘霖)

遇到了这么超能的男女混合三人组,以及一位变态博士,真不知是恐龙带来了危机,还是恐龙遇到了危机?! (山西 魏永君)

枪场、吼声、惨叫声,声声入耳;
暴龙、翼龙、迅猛龙,都是恐龙! (山西 于智勇)

刚刚杀光了僵尸(《生化危机 II》),又要举行屠龙大会(《恐龙危机》),马上又要再次杀僵尸(《生化危机 III》),打打杀杀何时了啊? (青岛 徐国栋)

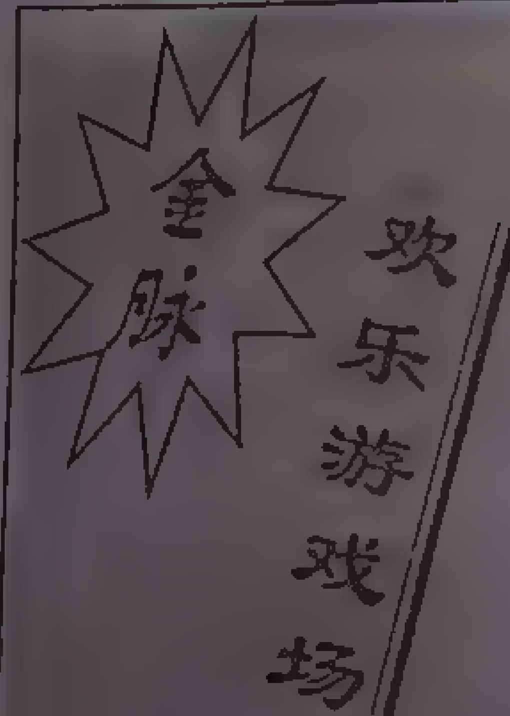
《命令与征服:泰伯利亚之日》 本期排名(29)

这个游戏已经无药可救了! (福建 夏旭东)

本期幸运读者

西 安 李欣海　湖 北 陶宏磊　贵 州 柳林
武 汉 贺 帆　河 北 傅 阳

注:本期奖品为北京中文之星数码科技有限公司提供的《智能狂拼》。



欢乐游戏场

大型电话游戏巨作
笑傲江湖
9516886277

9516886274

9516813444

<此游戏建议勿在夜间拨打>

虚拟电话城市
9516886275
网络　　社会

环游世界三十天
9516886123
每月**大**礼包：
随身CD机

好消息！！！
快来领养你的
电话宠物！！
9516886219

神探柯南系列
婚礼上的血案　9516886226
千年古杀人事件　9516886259

傲视天下龙虎榜　9516885885
答题上榜

寻找相同生日的她（他）
9516886888
听一听，她（他）的心声。

9516887878
流行音乐频道

王菲　只爱陌生人
萧亚轩　突然想起你
谢霆锋　今生共相伴
林忆莲　至少还有你
王力宏　我用生命爱你
张柏芝　星语心愿
周惠　约定
苏有朋
相似心痴心换你的心
苏慧伦　一天一天
张信哲　回来

萧亚轩　蔷薇
梁静茹　勇气
陈小东　这就是生活
古天乐　今期流行
BEYOND　现代舞台
李玟　今天到永远
王菲　当时的月亮
谢霆锋　早知
孙楠只　要你好
羽泉　最美

满江　我喜欢你的笑
朴树　好些花儿
林依轮　我只想好好爱你
赵薇　爱情大魔咒
金海心　天天
鲍家街43号　游戏
田震　最后的时刻
花儿　幸福的旁边
中国力量　每一天
花儿　放学了

金山公司全面进军反病毒软件市场
150万人18个月全程测试，正式版11月全新登场

中国软件 .net

金山毒霸.net

国际品质，双杀引擎，彻底！

双杀引擎
融合国际、国内两套杀毒软件精华　杀毒功效倍增　彻底查杀21000多种病毒。一次购买　相当于拥有两套杀毒软件　双重保护　杀毒更放心。

国内引擎
金山公司数十位程序精英三年并潜心研发　融入快速命令查毒　虚拟机杀毒、脚本语言查毒等国际先进技术　150多万用户18个月全程测试　品质过硬。

国际引擎
俄罗斯科学院计算中心防毒专家6年研制的DrWeb　多达4次荣获国际权威反病毒杂志《Virus Bulletin》杀毒软件评比第一　技术世界公认。

贴心服务
以iduba.net服务网站为中心，百家店面服务中心，数十家网站服务中心，珠海　北京专业化病毒救援中心组成网络化服务体系全面为您服务。

病毒监测
与全球同步，金山反病毒组和俄罗斯科学院计算中心反病毒组两支队伍联合监测新病毒，针对突发性病毒，恶性病毒响应速度更快。

钻石会员版，服务更超值

标准版：158元
春节前购买 98元
立即节省60元

钻石会员版：298元
春节前购买 198元
立即节省100元

一次购买，18个月内6次全免费获得最新金山毒霸完全版（光盘）；免费版本升级、免费病毒库升级；免光盘介质费、免邮寄费直接寄送到家，软件升级无忧。
只需寄回用户回执卡，立即成为金山软件俱乐部会员，送精美会刊。

服务网站：www.iduba.net
免费咨询：800-810-5770（北京地区）
咨询电话：010-62524888-678

功能一览							
✓	病毒防火墙	✓	检测未知病毒	✓	CIH免疫	✓	局域网杀毒
✓	压缩文件查毒	✓	检测邮件病毒	✓	带毒环境杀毒	✓	硬盘修复
✓	查杀黑客程序	✓	DOS环境杀毒	✓	定时查毒	✓	宏病毒防治

经销商名单：



欢迎来到捷径

新品视点

游戏	价格	游戏	价格
异度空间	38/32	孤胆枪手 II	60/55
古墓丽影 V	38/35	格斗游戏 2000 之拳皇	22(限量)
暗黑破坏神 II经济版	98/90	求婚 365 日 II爱·上网	48/45
KA－52 直升机	38/35	恐龙危机	48/45
神偷金版	98/85	魔法气泡	29/25
新倚天屠龙记	69/60	末日决战	39/35
刀锋边缘	98/85	圣章女神传说	49/45
炼金术士玛莉	38/35	泡泡龙 2	39/35
灵魂使者	50/45	烈焰风暴	50/45
网络三国	29/25	极速摩托铃木 2000	48/45
弥赛亚	68/60	赛普杜拉战记	48/45
天谕	58/50	暗黑破坏神 2 玩偶(邮购 10 元/套)	
红魔敢死队	48/45	野蛮人	168 限量
时空幻境	39/35	亡灵巫师	168 限量
王冠之争	48/45	DIABLO	178 限量

幸运之星大转盘

捷径公司首次推出幸运之星活动，具体内容如下：

我们每期都将从会员及本月的邮购者中随机抽出十名幸运之星，并赠送当月最新软件一套，再从十名幸运之星当中选出一名无敌幸运星，无敌幸运星可在中选后的三个月内以 7.5 折购买捷径任何的产品，愿广大玩家都能成为捷径的幸运之星。本次活动的奖品全部由智冠公司提供，在此感谢智冠公司对本次活动的大力支持。

10 月中奖名单

北京	许 楠	北京	李 涛	湖北	余 音
河南	支新霞	广西	冯 凯	山西	张 斌
江苏	张小怡	山东	王岩松	四川	梁 萍

本月无敌幸运星 云南 谭秀清

魔法风云会大学院万智牌

商品	价格
三国志预组套牌(魏国版、蜀国版、吴国版)	50 元/套
三国志博图版起始	50 元/套
三国志初充包	20 元/套
中级版第六版预组套牌	75 元/套
中级版第六版比赛用牌	99 元/套
中级版第六版补充包	23 元/套
克撒版补充包	25 元/套
马凯起始包	99 元/套
马凯补充包	25 元/套
宿敌补充包	29 元/套
预言补充包	25 元/套
预言比赛用牌	99 元/套
大战役补充包	25 元/套
大战役比赛用牌	90 元/套

诚邀天下客，欢迎加盟捷径特约经销商，低廉的价格，优秀的品质，品种齐全，使您不再为进货而劳累，强力的广告，《家电》的双重身份加强您的形象，你只需加入捷径经销商，具体加盟条件请来电咨询。

一握捷径手 永远是朋友

联系人：王海雷 电话：010－68520836

流行经典

游戏	价格	游戏	价格
神雕侠侣	29/25	笑傲江湖	69/60
新绝代双骄 II	69/60	模拟城市 3000 中文版	60/55
圣战群英传	48/45	主题医院	36/32
暗黑秘石	48/45	暗黑世纪	19/16
家园	48/45	风色幻想 SP	49/40
新鹿鼎记	65/60	远征奥德赛	39/35
魔狼传说 II	29.9/25	FIFA2000	50/45
F16VS 米格 29	80/70	封神榜之英雄无敌	48/45
近距离作战 IV	48/45	银翼杀手	60/55
魔导异元素	48/45	欢乐甲壳虫	50/45
人偶情缘 II	38/35	危机最前线	60/55
风云	39/35	死亡阴影	48/45
西风狂诗曲 II	58/50	机甲战士	48/45
银河创世纪联盟 II	60/58	玛丽亚(假面人生)	58/50
自由空间 II	68/60	太阁立志传 II	148/120
极品飞车 V	60/55	3000 年食堂	38/35
KV300	168/100	阳光少年游	38/35
瑞星千禧版	168/100	中华英雄	69/55
海之恋歌	48/45	武士魂	20/15
命令与征服 II	68/60	F15 战斗机	38/35
中华客栈	25/23	仙剑奇侠传	28/25
破碎虚空	49/40	烽火三国	29.9/25
移民计划 II	38/35	虚拟人生 II	35/30
劲爆滑雪	50/45	明星志愿 2000	48/45
魔法少年	49/45	幻舞天使	48/45
三国群英 II	69/55	杀气冲天	38/35
英雄无敌 III	48/42	战地 2100	42/38
模拟人生	68/60	深海猎鲨	38/30
世界足球经理(中文版)	38/35	沙丘 2000	36/32
金庸群侠	39/32	长弓 2	48/45
大地劫	69/55	魔兽争霸	38/35
剑侠情缘 II	38/35	摩托英豪 2	38/35

特约经销商

经销商	电话
知星际公司	010－63425670
现代分店	010－62528200
永乐专卖店	010－68630663
唐山市敬腾电脑超市"17、18"	13001419587
河北保定合作路 7 号	5079586
北京市小红帽市内免费送货热线	66416666

邮购地址：北京市 813 信箱北京捷径电脑公司

联系人：李文东 邮编：100037 电话：68520836

销售地址：海淀区阜城路 8 号西平房(商学院对面 121 车站旁)

邮购费用：5 元/套

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2001 年《家用电脑与游戏》全面征订中

(原名《家用电脑与游戏机》)

《家用电脑与游戏》是一本精彩游戏、轻松学习的杂志，密切追踪业界资讯，全面报道游戏内外，深入剖析硬件机能，亲切联谊你我心情。

本刊国内外公开发行。宽大 16 开，版式新颖、设计独特、图文并茂。正文单彩 128 页，彩页 32 页，定价 7.80，全年定价 93.6 元。邮发代号 82 － 622，各地邮政局(所)均可订阅。订阅不便或错过征订日期，可直接向杂志社邮购，破季、破月均可办理。

凡在 2000 年 12 月 31 日前，向杂志社直接邮购全年杂志的订户，可享受以下**特别优惠**：

★只需 80 元便可拥有全年杂志；

★优先参与杂志社组织的各项活动。

汇款地址：北京市 813 信箱 邮政编码：100037

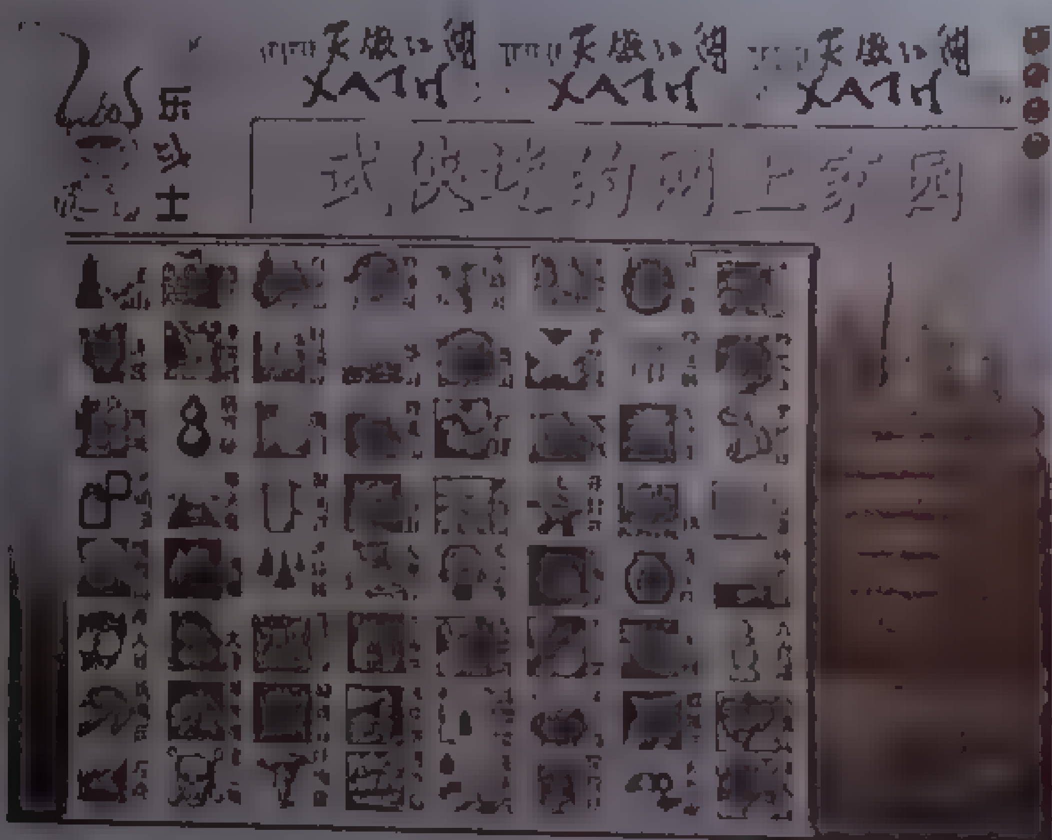
联系电话：010－68728132 68728140 转 16 联系人：周 陈

感受二十一世纪电脑休闲时代的无穷魅力！

笑傲江湖演义(十七) www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问。



开谢花(下)

忽然，一个黑影从梦残背后的草丛中跃出，直击梦残后背，梦残浑然不觉，冷凝儿和梦残相对，却已看见。她惊叫一声："小心！"飞身而起，跃过梦残头顶，双足刚落地，双掌立即向黑影迎去。

那黑影是一个身着黑服的光头黑衣人，见冷凝儿情急之下双掌用尽了全力，竟在空中划了个弧形，双掌变招，击向冷凝儿小腹。他显然是有备而来，知道冷凝儿会出手，故在偷袭梦残时已埋下了后着。冷凝儿见对手能轻易地化实为虚，心中一凛，知这是第九层少林易筋经的不二法门，而自己手上招数已经用老，不及变化，唯有展开身法闪避。她本能地一侧身，避过了对手掌势，易筋经心法虽内力雄浑，但轻灵处却远不及日月教的身法。此时冷凝儿只要脚尖稍一用力，向左滑开半步，便可闪开对手这一招攻击，但她眼睛余光却看到了梦残的背影，只要她一闪开，对手的掌力必将尽数递到梦残背上，而梦残毫无防备，在易筋经雄厚的内力催动下肯定当场毙命。

冷凝儿一咬牙，扑到梦残背上，将练就日月神教吸星大法的全身功力聚于背部，要用自己的身体硬接对手的第九层易筋经。

只听"蓬"的一声闷响，黑衣人的双手已击在冷凝儿背上，他只觉内力竟源源不断地被对手背部吸去，心中一凛，知道是日月教的吸星大法，欲凝住内力退身，但一时间手掌似粘在对方背上一般，只见冷凝儿右掌反手击出，直奔他小腹而来，他双手被粘，避无可避，只得一咬牙，拼着两败俱伤，将第九层易筋经心法全力递出。

又是"扑"的一声，冷凝儿击出的这招"凤凰展翅"结结实实地打在黑衣人小腹，黑衣人闷哼一声，向后飞出，仰面倒进野草丛中。

冷凝儿只觉胸口中血气翻滚，口一张，鲜血直喷出来。她的吸星大法只练到第四层，少林易筋经第九层何等厉害，源源不断的内力催来，终于挤爆了吸星大法用以贮存对手真气的"膻中穴"。

梦残正奇怪冷凝儿为什么要扑到自己身上，一股滚烫的热流已沿着后衣领流入衣内，他转过了身，却见冷凝儿秀美的脸就在眼前，她的脸上挂着欣慰的笑容，口中却源源不断地往外冒鲜血，看到梦残的脸，轻声道："少林，九层易筋经。"她的目光已失去了平时的明亮，渐渐黯淡了下去。而冷凝儿后身后的草丛抖动着，并传来了痛苦的呼吸声。梦残立即全明白了，轻轻放下冷凝儿，一言不发，站起身来，向草丛走去，手上暗运观音大悲咒的心法内力，登时，衣服象鼓足了气的皮球，看上去非常诡异。

据说，此心法是少林武功的克星，对付易筋经尤其有效。少林派历来视日月、五毒教为邪魔外道之至邪，但日月教在江湖声威极甚，少林弟子不敢轻易招惹，而见到人少势微的五毒弟子，却是明杀暗算，从不手软。梦残从本教的一个侠盗手中习得观音大悲咒，却从未一试，此时生死关头，不敢大意，将其心法催向极至，每走出一步，地上都留下一个深深的脚印，当他走到野草边，比人还高的野草为观音大悲咒内力所逼，向两旁倒下，于是，梦残见到了一个盘膝而坐，正加紧运功疗伤的黑衣和尚。

梦残低声问："我们无冤无仇，你为何要暗算？"他的声音颤抖，实是伤心气愤之极。

黑衣人长长吐了口气，神色自若，朗声道："邪魔歪道，人人得而诛之！"

梦残不再言语，双掌在空中画了个圆弧，收至胸前时才向前击出，招式不快，但已将黑衣人的退路封住。黑衣人冷笑道："妖魔邪道，练这千手观音大悲咒，想残凶少林弟子么？奶奶的，你可想错了！"他双手护在胸前，面无惧色，似是胸有成竹。

梦残的掌力去势虽慢，终于还是递到了黑衣人胸前，黑衣人胸前虽有双手相护，但观音大悲咒一招既出，更无变化，因为其厉害之处在于内力运行的变化，而不在招式的变化。

两人手掌相抵，发出了"嘶嘶"的声音，黑衣人运起了易筋经的心法，内力沿梦残手掌攻出，但他感觉所发出的内力如泥牛入海，立时不见踪影，而观音大悲咒的内力，却不断地冲击着他的全身筋脉，只听"扑扑"的闷响不绝于耳，黑衣人血管不停的爆裂，沿着手掌、手腕、手臂不停向上延伸，很快，他的一双手臂成了血臂，当血臂延伸至黑衣人心脉之时，也就是黑衣人毙命之时。黑衣人心中忽然充满了恐惧，因为他忽然想到一个词"出卖"。如果这个词是真的，他的生命并非自己所想象的那样无忧。

但这时梦残小腹中忽然传来剧痛，内力的急速催动，引发了有浪人留在他体内的暗伤。他的内力忽然提不起来，心中一惊，随即一片坦然，人在将死时总会有恐惧，但自知必死时，恐惧反而消失了。

一个蓝衣人终于从黑衣人身后出现了，他的左手由下自上一格，将梦残的手架起，右手握拳直击，结结实实的打在梦残胸口。梦残护体的本教神功"蛊毒经"立即发动，内力很快护住了身体各要害，但这招没用(该死的乐斗猪，就这一句话让我轮了)梦残身体向后飞出，重重摔在冷凝儿身傍。

他用手拄地，吃力地坐了起来，不用问，他也知道出手的人是古墓派的，因为对方出手的招式是古墓派美女拳法中的"美人照镜"，招式中蕴含的内力是第九层"玉女神功"。他抬起头来，看到了两个对头站在眼前，当下惨然一笑，问："你们不择手断，暗施偷袭，真是为了正邪不两立么？"

黑衣人答道："不错。"

但蓝衣的古墓派弟子却答道："谁会为正邪之分杀人？"

黑衣人怒道："老弟，你胡说些什么？"

蓝衣人看了黑衣人一眼，道："别担心，他已被我震碎心脉，就是神仙也不能让他多活一个半时辰了，那女的也被你的神功震破膻中穴，日月教的心法你又不是不知，'膻中有损，卯不过辰'，她只会在这小子之前先死，人家都要死了，何必再骗他们？哈哈……"

黑衣人哼了一声，不再言语。

梦残大吃一惊，他没想到冷凝儿伤势竟会不治，脸色立即变得雪白，但想到自己也同样活不过两个时辰，面色又稍稍恢复了些平静，对蓝衣人道："多谢大侠明言！"

蓝衣人不理会梦残言语中的讥讽，摇头晃脑地道："实不相瞒，我们要的是你们手上的乐斗猪指环。"

梦残不解，随口道："指环？"

蓝衣人道："不错，乐斗山庄胡庄主原来是以杀倭寇数目来考核各派弟子的指环级别，如今戚继光将军百战百胜，倭寇越来越少，赶出中原指日可待。胡庄主为维护乐斗山庄的指环权威，在两年前已更改考核方式，以收回各派的指环为主，收多了，就能得到更高能别的指环。如此一来，指环必将越来越少。所以，我们只能借正邪不两立的借口来杀人了，可真对不起你们啦！"他笑得很开心，丝毫没有"对不起"的愧疚。

梦残心中一片茫然，他实在不敢相信历来尊敬的抗倭盟主胡俊峰会是这样的人，但更想不出蓝衣人骗他的任何理由。他木然地拉起冷凝儿的左手，从上面退下了乐斗猪指环，又褪下了自己的，拿在手上端详着。梦残曾把它们当作生命一样珍惜，但此时再看，指环上的猪脸丑恶得无以复加，终于，他手一扬，把指环向蓝衣人抛去，低声道："拿去吧，在江湖，这种指环只会越来越多，你们在收回指环的同时，胡俊峰还会发放出更多的指环。他的真正目的是一统江湖，我们都中了他二桃杀三士的毒计。你们走吧！"

蓝衣人伸手接住指环，听到梦残的话，脸色大变，转头再看黑衣人，只见他脸上也满是惊惧。两人对视良久，蓝衣人道："我们走！"黑衣人回头看了一眼地上的冷凝儿，喉咙不由自主地响了一声，苦涩地道："我们走。"

两人出了草地，来到了紫霞亭。蓝衣人看了黑衣人一眼，哈哈大笑道："那小妞很美吧？若不是顾及你名门正派的身分，你这酒肉和尚又要破戒了。"

黑衣人也哈哈大笑起来，他的手抚在蓝衣人背后，道："他妈的，杀了她真可惜。你真是我的好兄弟！刚才那小子要杀我时，你不出来，等到他内力不济，杀我无望时才来捡这现成的便宜，你当我不知你的居心么？"

蓝衣人一惊，道："你，你说什么？"猛觉对方九级易筋经的内力涌来，后背灵台穴本是人身的三十六大穴之一，在雄厚的易筋经内力攻击下，蓝衣人话音未落，已筋脉尽碎，他瞪着黑衣人，嘶声叫道："我不服，我不服，你若公平地和我决斗，我不会输给你的！"话音未落，已经气绝。

黑衣人缓缓收回被梦残震伤的血臂，看着蓝衣人倒下的尸体，喃喃道："蠢材，乐斗山庄胡庄主说过'世上本无公平'，你想要公平，就不该进入江湖。杨过，有的话你不该说的。更何况，你也有乐斗猪指戒。我虽知胡俊峰没安好心，但他的十五级乐斗猪指环，江湖人士没人会嫌重的。"

一道电光划过长空，黑衣人仰头看了看天，雨云已飘到头顶，将月光掩住。暴雨将至，黑衣人叹了口气，快速消失在黑夜中。

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh. com

★ 其他精彩内容请浏览网页 http://www. xajh. com

★《笑傲江湖》最新消息：

北京地区玩家欢迎拨打 1608001 专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》，同时尽情畅游其他网络天地。私宅用户信息费 30 元/月封顶，公费电话用户信息费 280元/ 月封顶(电话费另付)。

乐斗士咨询电话：010－64971912

SONY

时代在变 唯我品质不变

什么是评判光驱性能优劣的标准?
速度、读盘能力还是使用寿命?
在残酷的竞争中,SONY,一直立于光驱之翘楚。
这,靠的是什么?
平均无故障时间长达120000小时。
这,又有哪个光驱做得到?
作为激光先导者,SONY深知:品质和可靠性是产品之本。
时代在变,唯我品质不变!



CDU4811-81光驱

高速度——48X高速读取。
高品质——3合1数码芯片,线悬系统WWS防震设计,全例多重防尘机芯设计。
高寿命——无故障时间长达120000小时。
高服务标准——一年保修承诺。

MPF920软驱

高品质——稳定性高、故障率低,具有广泛的兼容性。
高寿命——无故障时间长达30000小时。
高服务标准——一年保修承诺。

CRX140E-B/CRX140S-B刻录机

高速度——8速写、4速擦写、32速读。
高品质——Mp3网络音乐、音效及各种音源刻录方便快捷,支持多种格式。
高寿命——无故障时间长达100000小时。
高服务标准——附送MP3刻录功能的SONY CD-Maker套装刻录软件,原厂进口盒装CD-R、CD-RW各一片,一年保修承诺。



中国独家总代理
HEDY 七喜电脑有限公司 HEDY COMPUTER CO. LTD

电话:(020)87546678 87543391 传真:(020)87544654 http://www.hedy.com.cn

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.,
香港铜锣湾希慎道33号利园四十五字楼
Electronic Devices Marketing Hong Kong Company 45/F The Lee Gardens,33 Hysan Avenue, Causeway Bay HK
Phone (852)-2909 1008 website www.sony.com.cn E-mail cpdmkt@shk.sony.com.hk

---

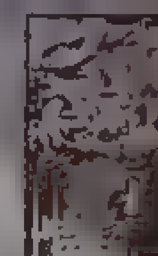
华彩软件 SOFTCHINA

《万王之王--英雄之路》
10月31日全面上市
超值售价29.9元



万王之王 King of Kings

资料、任务、剧情、背景;
问答、指南;…………
尽在其中,
200余页**精装攻略本**,让你深入《万王之王》的世界。







赠送资料光盘一张,内容丰富、涵盖广泛
纪念月费卡,绝版发行一万张,绝对抢购珍藏品

经销:北京信达新意网络技术有限公司
发行:北京天下华彩网络软件有限公司 地址:北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
电话:(010)88096906 传真:(010)88096279 E-mail:servicepub@softchina.com.cn

---

华彩软件 SOFTCHINA



全3D益智射击游戏!
特别赠送
马铃薯游戏棋一套
马铃薯便携通讯录一本

向不可能的任务挑战!

29.9元



经销:北京信达新意网络技术有限公司
发行:北京天下华彩网络软件有限公司 地址:北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
电话:(010)88096906 传真:(010)88096279 E-mail:servicepub@softchina.com.cn

技术含量：★★
阅读难度：★★

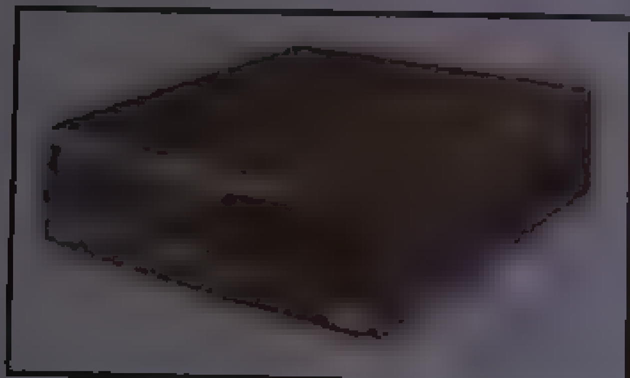
精英Book PC二代影音电脑

名称:	精英 Book PC 二代
性质:	网络多媒体套件
厂商:	精英/讯怡电脑公司代理 010-62536649
特色:	价格合理，搭配灵活，性能适中
不足:	散热效果不理想，周边汉化不彻底
售价:	人民币 2800 元

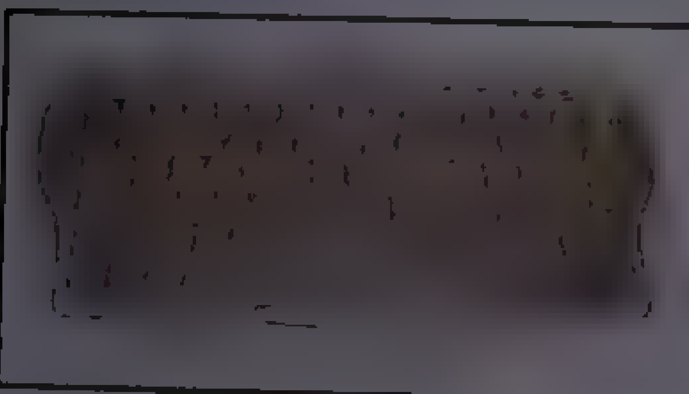
文/Bear　编辑/Chance

我们杂志以前曾介绍过几款精英公司的主板，作为业内知名的电脑产品制造商，这个月其国内代理送来了他们最新推出的"影音电脑家庭剧院"——Book PC 二代。

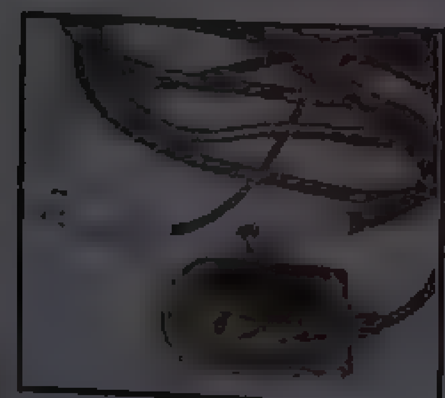
Book PC 二代给人的第一印象很不错，整体采用稳重的黑色外观，体积大约相当于一台 DVD 播放机，抱在怀里沉甸甸的(图-01)。这套设备包括了主机、无线键盘及遥控器、PS/2 鼠标红外转接线和 S 端子视频线等(图-02、图-03)。主机里面，显卡是内建在主板上的 i752 芯片，最高支持 1600×1200 的分辨率，3D 性能虽然不算突出，但播放 DVD 颇有独到之处；主板为精英改良设计的 Intel 810；内置基于 CMI8738 的 3D 音效芯片，支持 24bit 的 4.1 输出和 S/PDIF；采用 SiS900 做网络连接设备，支持网络唤醒、BIOS 引导无盘工作站登录和 HomePNA 家庭网络控制器——可以通过电话线组建家庭网络；机器内部安装 ITE it8870f-a 芯片做 56K 调制解调器用，以此减少 CPU 工作负担，提高连网速度。Book PC 二代的另一个名称是 HOME THERATER PC(家庭影院电脑)，所以在机器上预先安装了一台 6 倍速 DVD 驱动器(很幸运的是这台没有锁区码，玩家也要注意别去乱动驱动器背后的跳线，否则可能造成锁码的结果)；另外，这套机器还安装有必不可少的软盘驱动器。玩家买回 Book PC 二代后，还需要自己安装 CPU、硬盘和内存。Book PC 二代支持 300~800MHz 的 PⅢ/Celeron 处理器（再低的 CPU 无法顺利播放 DVD)，内存最大允许安装 512MB。一切安装完毕后连上电视，背后插上电话线就可以立刻上网或看 DVD 了。



(图-01)



(图-02)



(图-03)

Book PC 二代的主机前面板设计简单明了，不多的几个按钮一目了然。但它的背后可是非常花俏，各种功能接口多达 16 个，全部符合 PC' 99 规范，以不同色彩来标识（图-04)。Book PC 可以看出在处处为家庭用户着想，除去灵活的配置、可遥控操作外，连主机的摆位也花了一番心思。4 个支架平均安装在主机 4 个边角时可以平放电脑，两两组合成两对支架时则可以使机器竖放，以节省空间。



(图-04)

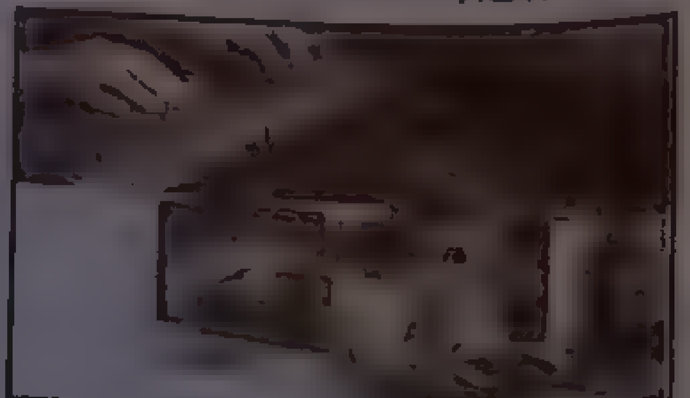
产品包装里带有两张光盘，里面包含有全套的硬件驱动程序——可以连续安装，使用很方便——和一些附赠软件：比如 YAMAHA 的正式版软波表工具。使用说明和用户手册编写得相当完整详尽，配合彩色的图片，即使是初次接触电脑的用户也可以轻松安装设备。

我给 Book PC 二代安装了一颗 PⅢ550E 的 CPU，配上 128MB 的内存和 6.4GB 硬盘后，用它上网可以感觉到明显比一般机顶盒要快。可惜的是，普通电视虽然尺寸较显示器为大，但分辨率实在不够，浏览网页时容易眼睛疲劳。建议您使用高档次电视或电脑显示器。把 Book PC 二代连入局域网也很简单，和普通 PC 没什么区别，由于内置了 BOOTROM，所以它还可以做无盘工作站用。对于小型商业用户而言，这是节省开支的不错方案。

其他实际应用中，Book PC 二代可以进行 CD/MP3 音乐播放，内置的音效芯片完成这类工作还是颇有余力的。使用 GAMUT 附赠软件，用户可以自如控制、原音欣赏。如果外接音箱够 COOL，还可以尝试数码输出。作为对家庭用户的考虑，Book PC 支持专用的家庭 KTV 功能，备有完整的输入/输出界面，只要接上麦克风和音箱，你可以随时在家里 OK 一把 (呵呵，你同意在家里唱，实在是城市之幸、人民之福哦)。针对 DVD 部分，Book PC 二代搭配了 Inter 公司的 WinDVD，通过内建的 VGA/S 端子/AV 输出你可以自由选择用显示器或电视观看影碟。

对于电脑玩家而言，普通 PC 游戏这套机器可以应付自如，毕竟 i752 也确实是 3D 加速芯片，连上大屏幕电视跑一把赛车竞速还是非常爽快的。但类似(QUAKE Ⅲ ARENA)这样的东西——免谈，别给自己找别扭了。

作为针对家庭用户推出的小型网络多媒体套件而言，Book PC 二代的表现可圈可点。以不到 3000 元的价格提供如此丰富的功能和可以接受的性能表现，它的市场前景应该不错(图-05)。■



(图-05)

技术含量：★★
阅读难度：★★

七喜大水牛 48×光驱

名称:	七喜大水牛 48×CDROM
性质:	CDROM 驱动器
厂商:	广州七喜电脑 010-82663706
特色:	做工精良，设计合理
不足:	对盘片要求较高
售价:	人民币 400 元

文/陈明辉　编辑/Chance

暗红色的外包装上一只身批金铠的"大水牛"使得这款产品摆在任何地方都颇为抢眼。光驱整体设计相当传统，左侧设计了耳机输出孔，音量调节滑轮和状态指示灯紧靠在旁边。光碟托盘下方有断电紧急弹出孔。光驱面板右侧是音乐 CD 播放/快进和停止/弹出按钮。光驱背后带有 4 针/2 针的模拟/数码 CD 音频接口。拆开光驱的上层外壳，抽出底板可以看到七喜这款大水牛 48×CDROM 也是采用目前流行的全钢机芯，所以用户将其托在手中可以明显感到分量比较沉。底板周边的几个接触点均采用了双重气垫悬浮减震系统，在读盘时——特别是初始化和持续高速传输数据——能比较有效地减轻光驱整体震动。这款光驱在读盘时会根据一段时间内读盘的效率（其实就是光盘的质量优劣）而适当自动调整读取和传输速度。这在一定程度上增强了读盘能力和稳定性。在光驱内部，大水牛有一些自己的特殊设计，它同时可以起到降噪和防尘的多重作用。不过这样的设计导致该光驱运行在高倍速时会持续产生轻微的沙沙声，似乎光盘总在磕碰机架。虽然不影响使用，但听起来有些令人烦躁。



根据厂商提供的资料看，大水牛光驱的内圈传输速度可以达到 2900KB/S 以上，外圈传输速度可以达到 6000KB/S 以上，平均寻道时间为 148ms，CPU 占用在 1.9% 以下。光驱内建有 128KB 的缓冲。在我们的测试中，，上述指标的峰值基本可以达到厂商提供的数值，和其他同类 48× 的产品大致吻合。我们长时间使用该光驱运行混合式的光盘游戏（一边玩游戏一边需要读取音轨)，感觉其整体温度控制不错，底部和顶壳仅微微发热。

比较奇怪的现象发生在我们使用 CDSpeed 99 对其的测试上。我们先后使用原版进口的音乐 CD 和正版游戏光盘配合 CDSpeed 99，但大水牛光驱没有一条测试线是令人满意的曲线：不是外圈峰值达不到标称倍速，就是在读取中出现突然降速的跳轨。反复换测数张光盘也没能解决问题，不知问题出在哪里。我们只能猜测是大水牛的读盘能力不行。详细的 CDSpeed 99 测试图附在文末。

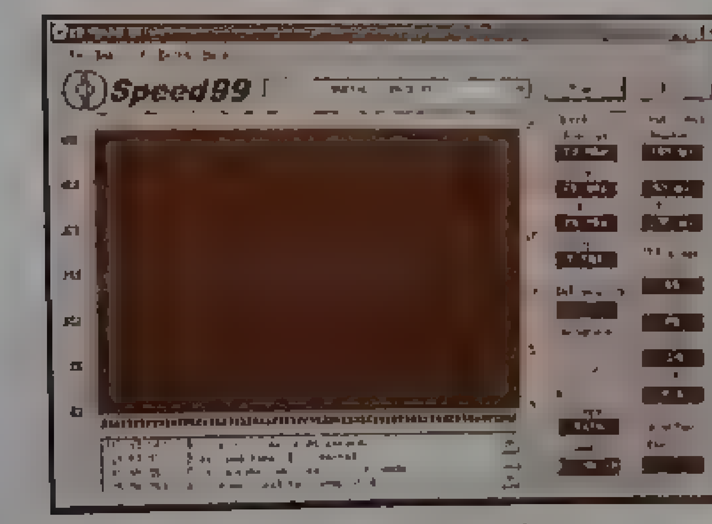
大水牛光驱具备一定的性能价格比，整体做工精良，设计合理。包装材料为可回收的环保材质。虽然光驱的安装非常简单，但其英文的说明手册仍让人感到有些不舒服。这是一款整体表现平均的产品。■

CDSpeed 99 测试图如下(图-01~03)。

(图-01:CD 音轨测试图)



(图-02:恐龙危机 PC 版光盘测试图)



(图-03:Windows 95 光盘测试图)

技术含量：★★☆
阅读难度：★★

矽统 SiS630s 整合主板

文/Chance　编辑/Chance

名称：	矽统 SiS630s
性质：	MicroAT 整合主板
厂商：	矽统科技股份有限公司 公关咨询:010－68931023
特色：	高集成,实用性强
不足：	不适合游戏玩家购买
售价：	人民币 900 元以下

目前主板市场给人的感觉似乎完全是 Intel 和 VIA 的天下，但如果追溯到当年的 80486DX 时代，矽统科技的 SiS47x 主板也曾经在用户当中风光一时 到后来 Intel 推出了 82430FX 芯片组，个人电脑开始全面进入"奔腾时代"，龙头的位置从此被 Intel 牢牢占据，而矽统呢，套用《英雄本色》的台词就是：阿 Sir，我不做老大已经很久了．今年 9 月份矽统科技在国内先后召开了新款 SiS630s/730s 的新闻发布会，本月编辑部就收到了由矽统公司送来的 SiS630s 主板。

初步试用之后，笔者必须承认这次矽统的 SiS630s 确实表现出色 我先后在基于该主板的系统上安装了 Win 98SE 和 Win Me，并安装运行了常用的工具和游戏软件，无论是效能还是稳定性都没什么可挑剔的。其实关于这片主板，最重要的一点在于它真正是全能的整合型主板(All－In－One)。基本上用户买回它以后，到家打开包装、安装好 CPU、风扇、内存和硬盘，一套可以正常启动的系统就完成了 至于什么显卡、声卡、网卡通通已经集成在主板上了。

[技术规格与特点]

- 支持 Slot 1 和 Socket 370 型 CPU，包括 Intel PentiumⅡ/Ⅲ/Celeron 和 VIA CyrixⅢ。
- 内存架构支持同步或异步工作方式。如果 CPU 前端总线为 100MHz，此时内存可以自由设定跑在 100/133MHz；当 CPU 跑 133MHz 时，内存如果不够硬，可以独立运行在 100MHz 这是一个相当实用的设计，使不少用户手中的古旧 PC100 内存仍能配合新 CPU 发挥作用
- 主板提供 3×DIMM 共 6 面 BANK 的内存插槽，支持 3.3V 电压的 SDRAM 和 NEC Virtual Channel Memory(VCM)内存。
- 每一个内存插槽都支持最高 512MB 容量的 SDRAM，故而 SiS630s 总共支持 1.5GB 的内存。
- 全面支持 STR 功能，即 Suspend To Ram。
- 显示部分，SiS630s 采用相当于 AGP4×的 SiS300 图形芯片，它是 128bit 架构的 3D 图形芯片。为用户 DIY 考虑，SiS630s 同时也具有 AGP 插槽供您安装更高档的外接显卡。SiS300 应用了矽统最早提出的"内存共享"(Share Memory)技术，显示芯片直接调用系统主内存作显存用，最高支持调用 64MB。SiS300 芯片内部集成了 8KB 的材质缓冲（Texture Cache)。
- 支持硬件 DVD 加速。当初 SiS6326 对 DVD 的硬件加速效果是有口皆碑，作为其更新换代的 SiS300 当然不会让人失望。也因此 SiS300 内建 24bit 的 RAMDAC，支持 1920×1200×16M@85Hz 的解析度。
- 全面符合 PC'99 规范，支持 AGP 2.0 标准。
- SiS630s 芯片支持 4×PCI，全部为 Master，符合 PCI 2.2 规范。但矽统送来的这片主板采用 Micro AT 结构，上面只安排了两支 PCI 槽位——其实用户也确实不会需要那么多 PCI 槽了，基本都整合到主板芯片里去了。
- SiS630 支持 ATA66，而 SiS630s 则和 i815E 一样，支持 ATA100——也是唯一能支持 ATA100 的整合芯片组。
- 音效部分，符合 AC'97/98 规范，支持 5.1 声道和 Virtual AC3，支持 I2S 和 S/PDIF 输出。
- 主板上带有一支 ACR 插槽，这是一个通讯整合界面，未来将会推出 ACR 卡，全部音效、MODEM、10/100M 自适应网卡、扩展 USB、家庭网络等功能都可以通过这片卡连接出去。ACR 插槽部分兼容 PCI 和 AMR 针脚定义，对于生产厂商来讲，花费较少的精力就可以设计出相应的卡
- SiS630 内含两个 USB 控制器，可以在一个层面内支持 5－6 个 USB 设备(具体情况要看不同厂商的主板设计)。
- 主板内建 SiS900 网络芯片，因此 SiS630s 直接配有 100Mbps 的网络连接端口。



[总结评论]

我没有用任何 BenchMark 来跑这片主板，原因很简单——它是矽统送给各媒体试用的一片工程样板，虽然它的完成度已经相当高了。笔者拿到这片板子时，恰巧有一位某知名硬件厂商的技术人员来访，乍看之下他都以为这片 SiS630s 是正式零售版了——做工相当规范精美。在矽统将 630s 芯片批量交付各大厂商生产前，我们还不知道会有哪些最终的调整，而且各厂商在上市零售版中也会有各自的设计。电脑产品永远在求新求快，但涉及到切实的资金投入时，也许你应该更多考虑一下"实用"的因素。■

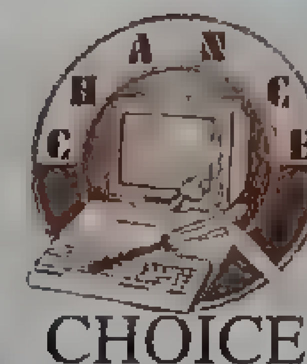
技术含量：★★☆
阅读难度：★★

胜创 PC－150 SDRAM 内存条

文/柯德　编辑/Chance

名称：	KingMax PC－150 TinyBGA 128MB SDRAM
性质：	小球封装 150MHz 内存模组
厂商：	胜创科技有限责任公司 010－68717999－501
特色：	先进的 TinyBGA 封装，出色的性能表现，合理的价格
不足：	低频率运行偶尔兼容不佳
售价：	人民币 1030 元(10 月 16 日)

推荐购买



台湾胜创科技(KingMax)在今年 7 月前后推出了面向高端个人用户的 TinyBGA(小球封装）PC－150 内存模组，目前它已在国内上市。本月编辑部收到了胜创科技送来的 128MB 规格的该产品。

KingMax PC－150 是专门针对喜爱超频的电脑玩家而推出的内存。据胜创的技术人员介绍，目前胜创的主要晶圆供货商为美凯龙，在他们提供给胜创的 PC－133 内存颗粒中，厂家发现大约有 80% 左右可以稳定运行在 150MHz。有鉴于此，胜创决定迎合广大超频用户的需求，将这些可以运行在 150MHz 的内存颗粒单独挑选出来，逐一用专门从日本购买的仪器进行测试。从中再挑选出至少可以稳定运行在 166MHz 的部分颗粒，作为 PC－150 推向市场。这些专用模组的产品采用目前常见的 168Pin 标准规格，支持 150MHz(CL＝3)。与 PC－100 相比，通过使用这些高频率的内存条，配合可以超频的 CPU 等其他设备，系统总的工作效能大约可以提高 50%左右。

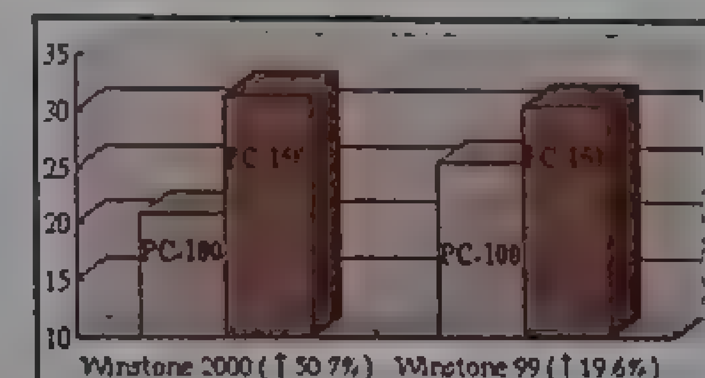
在 PC－133 今年成功成为主流架构后，内存名厂 KingMax 率先在秋季举行的台北 Computex 2000 国际电脑展上推出了 PC－150规格的 TinyBGA 玩家专用内存。这次送到编辑部的是其最新 1.2 版的产品。整片内存采用胜创独有的 TinyBGA 封装专利技术。这种封装技术比一般的 TSOP 方式先进不少(图－01)。

TinyBGA 封装技术在每平方英寸上可以插放更大容量的内存颗粒，64MB TSOP 封装的 144Pin SO－DIMM 占用的 PCB 空间，换给 TinyBGA 封装可以制造 128MB 内存。采用 TinyBGA 封装的内存芯片可抵抗高达 300MHz 的外频，而传统 TSOP 最高只可抗 150 MHz 外频。对于最怕"热"的超频动作而言，由于 TinyBGA 封装的颗粒－PCB 接触面积更大，所以其热抗阻比 TSOP 低 75%，能够更高效的散热，使玩家超频更稳定。

TinyBGA	
TSOP	

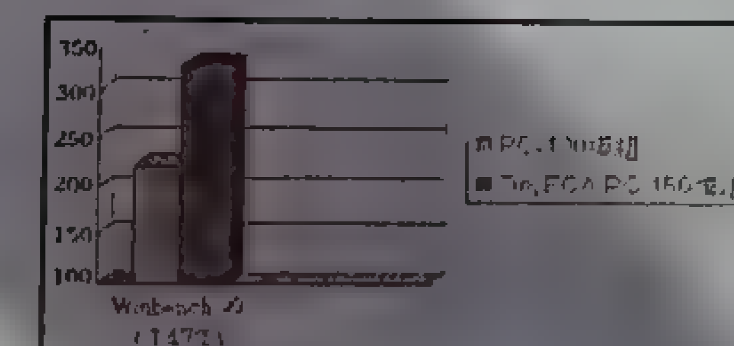
(图－01：这是 TinyBGA 和 TSOP 两种内存封装技术的剖面示意图，TinyBGA 以小球在内存颗粒和 PCB 基板间传导；TSOP 则使用两侧引脚线)

对于进行大规模量产的内存厂商而言，当内存模组制程直径小于 0.25 微米时，TinyBGA 封装成本要小于 TSOP。现在以胜创的产能，从接到美凯龙的原始晶圆到生产出可供销售的内存条，前后大约仅需要 5 天时间，种种生产上的优化，使得 KingMax 能够以更低的价格向玩家提供高品质内存——笔者询问的结果是，128MB 的 PC－150 内存市场零售仅为 1030 元(10 月 16 日)。



(图－02)

在提升性能方面，PC－150 也同样颇有作为。使用《Winston 2000/99》进行系统测试，TinyBGA PC－150 比传统 PC－100 性能提升分别增加 50.7% 及 19.6%(图－02)。您也许会问，为什么不用 PC－133 来和PC－150 比较？主要原因是具备优秀超频能力的 133MHz CPU 太难找到。PⅢ时代公认的超频利器是 500/550MHz 的产品，而它们均为 100MHz 的总线频率。在加压 0.15V 的条件下，笔者找到的 PⅢ500 可以稳定超频到 750MHz。使用《Winbench 99》测试，PC－150较 PC－100 效能增加 47%(图－03)。



(图－03)



内存兼容性方面，其实包含两层含义。一是内存条和主板的兼容，二是内存在非标称频率下的兼容。1.2 版的 KingMax 系列内存，在前者上有了长足的进步。特别是 PC－150 为了保证在如此高频下的稳定性，出厂前就联络了不少知名主板厂商进行测试。目前已确定和 PC－150 完全兼容的就包括如下部分产品：华硕 P3V133(VIA693A)、技嘉 6VXE＋(VIA 693A)、承启 CT6ASA4(VIA 694X)、技嘉 6VX－4X(VIA 694X)、磐英 EP6VBA2(VIA 694X) 和微星 815E Pro(Intel 815E)。另外笔者还顺便测试了自己周围的两套微星 BX Master 和华硕 P3B－F 也没有问题。其实上面开列的名单是今年 7 月 PC－150 推出不久时做的测试，时至今日很多名厂的后续产品基本都可以正常安装胜创的内存。

至于频率上的兼容性，KingMax 的 PC－150 标称与 PC－133 和 PC－100 向下兼容。但 KingMax 也提醒超频用户注意，并非所有内存都可以完全超频使用，很多周边设备的些微不同都有可能导致系统超频失败。笔者在使用 PC－150 的过程中就曾经遇到过将其当作 PC－100 使用，机器反而不亮的情况，直到更换成 HY 的 PC－100，系统才重新启动。

考虑到 PC－150 以近乎当初 PC－100 的价格销售，应该说这是款值得购买的内存产品。■

技术含量：★★★☆
阅读难度：★★

中科 Matrox G450 显示卡

名称:	Matrox G450 AGP
性质:	多功能图形加速卡
厂商:	加拿大 Matrox/中科多媒体代理 010－62628123－205
特色:	硬件环境凹凸贴图，双头显示功能
不足:	3D 性能稍显不足
售价:	人民币 1560 元

文/文卓　编辑/Chance

原定于今年 6 月前后发布的 Matrox G450 在几次不明原因的延期后，终于我们在本月收到了香港 Matrox 发到国内的正式版本。编辑部拿到手的是一片 AGP4×版本的 G450，它配备有 32MB 的 6 纳秒 DDR SDRAM，如同前辈一样安装有 DUAL HEAD 的双头输出口。下面让我们来见识一下这个迟到的新家伙。

［规格设计］

目前国内市场正在零售的 Matrox G400 是 0.25 微米的工艺制程，而这次的 G450 则采用最先进的 0.18 微米，这带来的直接好处就是显卡整体能耗和温度的降低。G400 系列中，除了最高端的 MAX 版本为风扇主动散热，其余均为散热片被动散热。G450沿用了这一做法，但散热片的面积大幅度减小。另外在硬件核心部分，根据Matrox 的资料显示，他们加入了一部分加速指令传递的代码，在 PⅢ级电脑上可以得到更好的性能发挥。笔者手头的这片显卡，采用 4 层 PCB 设计而非 G400 的 6 层板，这可以在一定程度上降低产品成本。另外，和 G400不同的是，G450 直接在芯片内部集成了两颗 RAMDAC，比起 G400 在 PCB 上另安装一颗 RAMDAC 更经济节约，效能也更高。显示芯片内建 TV Encoder，所以不需要用户另外购买TV－OUT 之类的转换模块，在产品包装中附送了一条带有 PC－TV 接口的转接线，直接连上15Pin 的显卡就可以配合电视使用了。

［产品特点］

说到底，Matrox G4xx 的爱用者其实一般看上的就是两点，一是独有的 DUAL HEAD 双头功能，二是 Matrox 一贯优秀的 2D 平面显示品质。笔者在编辑部订阅的一份英文电玩杂志上看到一幅极其夸张的画面：一位玩家双手抱胸，面有得色地站在自己爱机前：由 5 台主机带动 9 台显示器的一套组合，运行画面是某拟真飞行游戏。图片配套文字大意是，这个超级玩家用 G400 的 DH 功能带动 9 台显示器，分别显示多个仪表板状况，来满足自己拟真飞行的需要。这不是 Matrox 广告，是游戏宣传自己拟真度高的文章。虽然这是相当个别的案例，不过 DH 的功能可见一斑。双头功能在某些工作场合也有用武之地。笔者家里工作间有两台显示器，拿到 G450 时正值在写《博德之门Ⅱ》图解攻略。于是我在 19 寸的 SONY G400 上显示游戏全地图，在另一台 15 寸 ADI G500 上显示分地图局部，并做上标记以完成攻略，感觉相当方便。

至于 2D 显示品质，G450 拜 Matrox 自己研发芯片并生产显卡的严格要求所赐，仍然保持令人叹服的水准：1600×1200×32bit@85Hz 下，无论是文字还是图象显示都非常清晰锐利。

3D 方面，硬件支持 EMBM(环境凹凸贴图，也称曲面贴图或贝兹曲线）仍是 G450 的独门绝技。与单纯靠 Z－Buffer 计算景深相比，EMBM 可以在图象方面表现更复杂的层面间关系和光影效果。令人高兴的是，EMBM 已被加入 Direct 3D 函数库，意味着它很有可能成为这方面的业界标准。

［性能测试］

笔者采用如下配置来测试 G450：PⅢ 733EB 的 CPU，微星 815E PRO 主板，Kingmax PC150(实际降频使用 CL＝3 的 PC133) 128MB，Maxtor 20GB 金钻 4 代硬盘，Win 98SE 中文版，3DMark2000 v1.1。

结果显示，和支持硬件 T& L 的 nVIDIA GeFORCE 和 ATI Radeon 芯片相比，G450 的 3D 性能确实有一定差距。以数字说明，1024×768×16bit @ 85Hz 的 3DMark2000 得分大约在 2500 分不到（Z－Buffer 和材质均为 32bit，但 nVIDIA 系列不支持 32bit 的 Z－Buffer，所以 G450 得分应适当加权提高）。这样的表现和笔者用的 ELSA TNT2 PRO 基本等同。此结果并不令人意外，Matrox 数月前就打过招呼：G450 是采用新微米线程和 DDR 显存的一个 G400 增强版，不是真正意义上的换代产品。

多少令人遗憾的是，目前显卡超频软件 PowerStrip 还无法识别 G450。笔者安装最新驱动 6.04.028WHQL 认证版（8 月 20 日）后，在 Win 98SE 下调用 PowerStrip 2.75.04 竟然 DOWN 机了。所以 G450 的超频无从尝试。根据 Matrox 介绍，它和 G400 一样运行在 150MHz。以 G400 的经验看，估计一般 OC 到 175 或 180MHz 应该毫无问题。

［总结评价］

G450 国内总代，中科多媒体传来消息：产品上市会改变过去一贯的高价风格，而走大众化路线，预计在 11 月前后可以批量上市。纵然 G450 的 3D 效能不算顶级，但笔者使用它的两周多时间里，实际游戏表现无可挑剔。即使在《QUAKE Ⅲ ARENA》这样的硬件杀手下，作好 CFG 配置优化，G450 在 800×600×16bit@85Hz 的 DEMO001 里可以跑出 103fps 的好成绩（CPU 仅为 PⅢ550）。显卡驱动目前已通过微软认证，支持 Win 98/Me/2000/NT、Linux 和 OS/2 等多平台，算是够全了。■

技术含量：★★
阅读难度：★★

成功力迈 MP3 随身听

名称:	力迈"数码骑士"/"数码心情"MP3 随身听
性质:	硬件 MP3 播放器
厂商:	北京成功力迈信息科技有限公司/800－8105820
特色:	价格贴近用户，可以作便携硬盘
不足:	做工粗糙
售价:	人民币 998 元/1480 元

文/Nowhere　编辑/Chance

尽管制造一款 MP3 随身听并不需要太精深的技术，但大陆一直未听说哪家公司有自己生产的产品。但我们终于还是看到了国产品牌的出现——本月北京成功力迈信息科技有限公司送测的两款 MP3 随身听，就是纯粹的"Made in China"。

两款随身听有比较动听的名字："数码骑士"和"数码心情"。虽然没有英文名称显得不很时尚，但中文名字始终比较亲切。其中，"数码骑士"为较廉价的产品，目前仅售人民币 998 元，可称是市场最便宜的 MP3 随身听。另一款"数码心情"采用流行的半透明设计，外形更小，更薄（据说是所有 MP3 随身听中最薄的），但价格却与三星的 Yepp 相差不大。

送来时两款 MP3 随身听都有完整包装。包装内除机体不同外，其余附件大同小异——并口传输线、耳机、塑料套、全中文说明及驱动光盘。需要简单说一下，耳机为透明的泪滴式耳机，比较遗憾的是未试听前，仅看外形就给人一种廉价感——后来实际证实确是如此。塑料套虽然能与皮套一样保护随身听外表不受划伤，但要命的是，我与 Chance 废了九牛二虎之力，无论是"骑士"还是"心情"，都未能将它们顺利塞进"原装"塑料护套内。

两款随身听均采用了 32MB 内存。不同的是，"骑士"采用的是 CF 闪存卡，可以通过"更换"得到更大内存(是"更换"而非"扩充"，因为"骑士"机内不带基础内存，只有一个插卡处，如果要换用更大闪存，原来这块必须退休)。"心情"由于采用时尚的薄型设计，所以内存是固化在电路板上，不能进行扩充。



用料与做工上，这两款产品感觉很粗糙。比较起来，"数码心情"更精致一些——外壳塑料表面光滑，透明度比较均匀。但"数码骑士"则是在塑料壳镀了一层金属漆，如果做工更用心一些，银灰色外表还是很时尚的。

"骑士"的按键为亮银色，与银灰色机身很相配，不过使用中的手感较差。按键功能设置比较齐全，有一个缺陷不能不提——"骑士"把开关功能与锁定功能设在同一个滑块按键上，想要锁定按键（也就是让其它按键不起作用，防止误操作）时常常会把机器关闭。"心情"的按键较精致，手感也好，除了锁定键置于右侧面外，其它按键都放在前面板，操控方便，开关键也是分别设置。不过，"数码心情"的 EQ、循环和音量＋/－键却设计成了红心、黑桃、方块、梅花的形状——挺别出心裁，但初次接触时有点怪怪的。两款随身听都配备液晶显示屏，"骑士"的屏幕较小，"心情"较大。两者的屏幕功能差不多，只能显示歌曲次序、时间、音量等一些简单讯息。如果想显示歌名，你需要买贵得多的 Nomad 或 Rio600 了。



两款随身听都采用传统的并口传输方式，比起 USB 速度确实慢些，另外不能热插拔，但考虑到它们内存只有 32MB，并口应该足够应付了。至于歌曲的上传与下载，"骑士"和"心情"采用不同工具程序。与它们名字的浪漫相反，"骑士"的程序界面更华丽，而"心情"则较为专业。两款工具程序功能不算很丰富：不支持拖拽操作，必须手工对 MP3 文件进行选择，然后再点"下载"传至随身听

我分别下载了陈升《思念人之屋》专辑中的 6 首 MP3 至"骑士"和"心情"，听感上没有什么区别。只想说明一点，两款随身听所配耳机的确与其外观一样廉价，连陈升这样高不成低不就的嗓子听起来都非常单薄。并且耳机共鸣和杂音很明显。因此笔者建议，您如果打算购买这两款随身听中的任何一款，第一件事是换一个耳机。另一个不理想的地方是，在前进或后退一首歌曲时，耳机中会传来类似于低档 CD 随身听换音轨时的爆音。

接下来是好消息，相对于其它品牌的 MP3 随身听对上传至 PC 的文件类型作限制的做法，力迈这两款随身听没有任何限制，任何类型文件都可传送，用户大可将其作为移动硬盘使用。

总体看来，这两款 MP3 随身听与国外品牌相比，各方面都存在很大差距。唯有可作为小硬盘使用这一点，是任何瞻前顾后的国外品牌无法比拟的，当然价格较低也是明显优势。特别是"数码骑士"，不到千元的售价使其成为 MP3 随身听普及过程中最有竞争力的产品之一。■

技术含量：★★★☆
阅读难度：★★★

LCD 入门一点通

文/方成亮　编辑/Chance

公元 20 世纪的最后一年，中国的显示器市场异常活跃，热点频出。14 英寸普通显示器已渐渐被人遗忘——健康、环保的概念日益深入人心，成为主流趋势。除了了酣战未休的 17 英寸纯平显示器市场外，新兴的液晶显示器（LCD）成为另一个广泛引起用户注意的业内热点。LCD 源何而来？好在哪里？现在让我们掀起她的盖头来，把她看个清清楚楚明明白白真真切切。

[何谓 LCD]

很多人看到这个小标题也许会昏倒，其实我在写这段内容时也觉得很麻烦，但作为一篇完整文章，还是要从最基本的开始入手。让我们一起重温这些概念。

LCD(Liquid Crystal Display) 液晶显示器使用目前先进的全彩显示技术，而且原理简单易懂——放心了吧。大体上说，整个液晶显示技术是利用液晶的物理特性：通电时导通，排列变得有秩序，使光线容易通过；不通电时排列混乱，阻止光线通过。它让液晶如闸门般地阻隔或允许光线穿透。

就技术而而言，液晶面板包含两片精致的无钠玻璃素材，称为 Substrates，两片中间夹着一层液晶。当光束通过液晶层时，液晶本身会排队站立或扭转呈不规则状，因而阻隔或允许光束顺利通过。

从结构上解释，LCD 显示器的显示屏由液晶组成，在显示屏的后面有两到四根灯管(工作时始终发光)。显示屏的四周是控制 IC 电路。显示屏上有诸多液晶发光点(类似传统 CRT 显示器的荧光点或荧光线)。每个发光点上有三色滤光片，分别对应 R(红)、G(绿)、B(蓝)三种颜色。每块液晶都与控制电路上的一个晶体管相对应，由于光电效应，晶体管电压的变化控制液晶偏转曲度，引起液晶光学性质发生改变，引起人眼的视觉变化，从而产生丰富多彩的颜色和图象。

由此可以看出，LCD 显示器是通过直接控制每个液晶偏转曲度来形成图象，而不是象 CRT 一样靠电压引起电子流偏移来形成图象，所以它没有 CRT 显示器刷新频率的概念，更因此完全没有闪烁和电子辐射的问题。

[液晶显示器的主要参数]

LCD 的性能参数与传统 CRT 有较大区别，主要反映在色度(色彩多少种或多少位)、分辨率、像素点距、刷新频率、防眩光防反射和观察屏幕视角等方面。

分辨率：LCD 分辨率与 CRT 显示器不同，一般不能任意调整。它是制造商所设置和规定好的数据。分辨率指屏幕上每行有多少像素点、每列有多少像素点，一般用矩阵行列式表示。其中每个像素点都能被计算机单独访问。现在 LCD 分辨率一般采用 800×600 像素的 SVGA 模式和 1024×768 象素的 XGA 模式。

刷新率：LCD 刷新频率指显示帧频，即每个像素被该频率所刷新的时间，它与屏幕扫描速度及避免屏幕闪烁能力相关。也就是说刷新频率过低，可能出现屏幕图像闪烁或抖动。

防眩光防反射：防眩光防反射主要是为减轻用户眼睛疲劳所增设的功能。由于 LCD 屏幕的物理结构特点，屏幕的前景反光、背景光和漏光，以及像素自身对比度与亮度都将对用户眼睛产生不同程度的反射和眩光。特别是视角改变时，这个表现更明显。

观察屏幕视角：指用户可以从不同方向清晰观察屏幕所有内容的角度。这与 LCD 是 DSTN 还是 TFT 有很大关系。前者靠屏幕两边晶体管扫描屏幕发光，后者靠自身每个像素后的晶体管发光，对比度和亮度的差别，决定了它们观察屏幕的视角有较大区别。DSTN 一般只有 60 度，而 TFT 的 LCD 则可以达到 160 度。

可视角度：一般而言，LCD 的可视角度都是左右对称的，但垂直方向就不一定了。通常是上下角度小于左右角度。当然可视角是愈大愈好。这里大家应该正确理解可视角的定义。当宣传单上写“可视角是左右 80 度”时，表示用户站在始于屏幕法线 80 度的位置时，仍可清晰看见屏幕图像。由于每个人视力不同，因此我们还要以对比度为参考：在最大可视角位置所量到的对比度愈大愈好。一般而言，业界有 CR3 10 及 CR3 5 两种标准(CR：Contrast Ratio，对比度)。

亮度/对比度：TFT 液晶显示器可接受亮度为 150cd/平米(Candela per square meter 流明/平方米)以上。目前国内能见到的 TFT 液晶显示器亮度多在 200cd/平米左右。亮度低则感觉暗，再亮当然更好，然而对绝大多数用户而言这没什么实际意义。

响应时间：响应时间愈短愈好。它反应液晶显示器各象素点对输入信号反应的速度，即像素由暗转亮或由亮转暗的速度。响应时间越短则使用者在观看高速运动画面时越不会出现影象拖拽的感觉。一般将反应速率分为两个部份：Rising 和 Falling；而表示时以两者之和为准。

显示色素：几乎所有 15 英寸 LCD 都只能显示高彩（256K），因此许多厂商使用所谓的 FRC(Frame Rate Control)技术以仿真方式来表现全彩画面。当然这样的全彩画面必须依赖显卡的显存。因此不是说使用者的显示卡可支持 16M 全彩就能顺利要求 LCD 显示全彩。

可以看出 LCD 与传统 CRT 技术有很大不同，因此我们把两者间的区别做一比较(表－01)。

不同点	LCD 显示器	CRT 显示器
分辨率	固定的分辨率，在默认分辨率下可得到最佳画质，但其他分辨率下仍可以扩展/压缩方式将画面显示出来。	没有固定分辨率，只要在显示器规格内都可以直接显示。
刷新率	最佳刷新率在 60Hz，由于画面不受分辨率影响而闪烁，故只要在显示器规格内均可。	欲画面不闪烁，建议分辨率在 75Hz 以上。
色阶	多已达到全彩标准。	无色阶限制，色彩多寡取决于系统设定及显示卡。
画面构成	画面由液晶板上的像素组成，分辨率固定，像素点距决定像素大小，而非像素间距。逐一像素显示方式，能呈现饱和色纯度、清晰字型及锐利画面。影像更显明亮、艳丽。	画面像素形成依靠许多群集点或栅条构成，这些点间/栅间距离，称之为点距/栅距。CRT 点距及品质对画面清晰和锐利度有很大影响。
可视角度	可视角度随技术不断改良。目前动态矩阵液晶显示器可视角度仅为 120 度或更宽，所以仍有很大空间可改善。	极广的可视角度。
电能消耗/放射物质	用电量低，比传统 CRT 显示器耗电少 70%。正常工作耗电和阅读用灯一样。无辐射和磁场干扰，可营造完美使用环境。	辐射和电磁干扰一直存在，但均依循安全规定和标准生产和销售。

(表－01)

归纳起来，LCD 较 CRT 有哪些长短？简单说是“五长一短”。

优点一：超精致影像画质。液晶显示技术可产生比一般映像管更清晰精准的影像画质和更真实饱满的色彩表现。

优点二：十足纯平面。液晶显示技术免除了笨重的映像管，体积更扁平轻巧。

优点三：节省空间。一台普通 17 英寸 CRT 显示器前后厚度大约在 43cm 左右或更大，而一台同档 15 英寸 LCD 显示器加上后支架不过 20cm 左右。研究结果表明，如果将一家公司的 CRT 显示器全部换 LCD 显示器，同一办公空间可多容纳 24% 的人员——在办公室租金越来越昂贵的今天，这一项费用的节省不可小视，另外空间节省带来的另一项直接好处是您可以购买更精简的办公桌。

优点四：节省能源。CRT 显示器需加热电极元件使电子枪以极高速发射电子束，所以我们经常会感觉 CRT 后壳很热，这也是 CRT 耗能的主要原因。而一台 15 英寸 LCD 显示器功耗大约为一台 17 英寸 CRT 显示器的 1/3 左右（两者实际显示面积是一样的）。按每台显示器一天开机 10 小时计算，CRT 显示器每月电费大约是 30×100W×10H×0.50 元/KWH＝15 元，而一台 LCD 只需约 5 元左右。一家中等规模的公司如果有 100 台显示器，每年电费差额会在 12000 元以上。这还没有把 LCD 显示器带来的降低空调制冷费等优势因素考虑进去。当然这个数据会因各地电费不等而略有不同。同时液晶显示技术散发出来的热更少，相对地使环境舒适。

优点五：有利于健康。TFT 的 LCD 无辐射闪烁，因而会使用户眼睛感觉舒适，这对长期因 CRT 显示器而受到健康影响的人员来讲无疑是最大的福音。

液晶显示器的缺点：相比 CRT 显示器，目前 LCD 显示的图像质量仍不够完美，这主要体现在色彩鲜艳和饱和度上。另外液晶显示器的响应时间仍然不够短，静止画面时还可以，一旦玩游戏或播放场面激烈的影片，画面更新太快时液晶显示器的弱点就暴露出来了。

[LCD 的使用]

如果您幸运地已经在享受 LCD 与众不同的高档次显示效果（今年国内包括 Acer 和 ADI 在内的众多厂家，都开始力推 LCD 产品，相当数量的用户开始实际接触 LCD 产品），不要忘记正确使用和保养。LCD 保养得好，才能长期无故障为您服务。

在 LCD 中，唯一逐渐消耗的零件就是显示器背景照明灯。长期使用会发现屏幕变暗或干脆不亮。在这时只要更换背景照明灯就可以使 LCD 起死回生。

避免屏幕内部烧坏：记住，CRT 显示器会因过度的长期工作而烧坏，LCD 也如此。不用的时候一定要关闭显示器，或降低显示器亮度，否则时间长了就会导致内部烧坏或加速老化。这种损坏一旦发生是永久性的，无法挽回。所以要引起足够重视。另外，如果长时间连续显示一种固定内容，可能导致某些 LCD 像素过热，进而造成内部烧坏。为了避免这种情况，在不使用时可采取下列措施：不用即关；暂时闲置时运行屏幕保护程序；将亮度减小；显示全白屏幕。

湿度是 LCD 的大敌：不要让任何具有湿气性质的东西进入 LCD。发现有雾气要用软布轻轻擦去，然后才能打开电源。如果湿气已经进入 LCD，必须将 LCD 放置到较温暖干燥的地方，以便让水分和有机物蒸发掉。对含有湿气的 LCD 加电，可能导致液晶电极腐蚀，进而造成永久损坏。

正确清洁显示屏表面：显示屏表面有污迹，可用沾有少许玻璃清洁剂的软布轻轻擦拭，不要将清洁剂直接喷洒到显示屏表面。

上，清洁剂进入 LCD 将导致屏幕短路。

脆弱的小家伙：LCD 屏幕本体十分脆弱，所以要避免强烈冲击和振动 LCD 差不多是用户家中或办公室所有用品中最敏感的电气设备。LCD 含有很多玻璃的和灵敏的电气元件，掉落到地板或其他类似强烈打击会导致 LCD 屏幕及 CFL 单元损坏 还要注意不要对 LCD 显示表面施加压力。

请勿动手：不要对 LCD 搞什么 DIY，现在还为时过早。即使关闭很长时间后，背景照明组件中的 CFL 换流器依旧可能带有大约 1000V 高压，这能够导致严重的人身伤害。所以永远不要企图随意拆卸或更改 LCD 显示屏，以免危险。未经许可的维修和变更会导致显示屏永久不能工作。所以在你手脚实在闲不住的时候，最好去摆弄自行车或别的什么玩艺儿，就是别动娇贵而危险的 LCD！

一般来说，只要遵循这些原则，你可以轻易让 LCD 为你服务上一、二十年。到那个时候，主流显示器会是什么样呢？

[市售 LCD]

看完以上内容，在对 LCD 有了一个大致了解后，你也许可以开始考虑真的去买一台 LCD。但仅了解一些 LCD 的技术指标，而对市场不熟悉，仍然不是一个老练的用户所为，所以我们有必要对市场主流 LCD 做一次简单的扫描。

美格 LT541F：



（图－01：MGA LT541F LCD 显示器）

让我们看看这款美格 LT541F 的工业设计(图－01)。相对大多数 LCD 而言，它的底座显得很大，不过这样设计并非毫无道理，因为杠杆作用能够使用户非常方便地倾斜显示器到一个合适的角度，另外，倾斜的机械旋纽同样非常灵活。我们在使用时能轻松地旋转它。美格这款产品设计整洁而明了，可视区域被放置在正中央，这让用户有一个完美的数字相片框的感觉。控制键同样排放整齐。但这款产品的屏幕不能随意旋转，因为在美格的这款产品中高度是不能调节的，这样当倾斜它的时候就好像稍微低了一点，这可能是这款产品中最怪的一个设计。但我想美格为弥补上述缺点，在插座旋纽当中有一个球，它能使旋转或倾斜变得稍微容易一些。不知道为什么，美格的产品从 CRT 的 XJ530 到平面珑的 796FD，ID 设计都很出色，但每次都要留下一点小小的缺点。这款美格 LT541F LCD 也没不例外

美格在显示控制方面使用了 OSD 控制方式，设计了很多按钮，不过真正使用起来不会有什么困难，因为设计很直观。另外它还有一个自动对齐功能，通过它，你可以调整 LCD 屏幕到一个最合适位置，这点有些像 Acer 的“i－Key”技术，只不过它是通过软件方式来实现

在显示清晰度和色彩方面，美格 LT541F 相当称职。即使在明亮光照条件下（直射阳光甚至是户外）都有非常明丽的色彩，丝毫没有反射现象。而且它捆绑了 WinPortrait 软件，它能使显示器旋转到 Portrait 模式

这款产品还内置 4 个 USB 插口，这是非常好的设计，它使得你可以用一些 USB 鼠标或键盘，而不需要在 PC 机背后捣鼓一气。我发现有这些前置 USB 口，你可以容易地在工作时同步插上 MP3 Player 来下载歌曲，或接插数码相机

广达 K5A：


（图－02：广达 K5A LCD 显示器）

走在市场太前头不一定会立刻取得成功，但取得成功却必须走在市场前头，这是商界不变的定律。作为国内知名硬件厂商，广达较早地看中了 LCD 这块肥肉。早在半年前，其人民币 8888 元的 LCD 风暴就在国内掀起了一股液晶显示器热。

这款广达 K5A 的外形设计时尚新潮，带有金属质感的银色是广达专为这款 15.1 寸产品所设计的（图－02）。底座采取平板设计，增加桌面使用空间。K5A 是一部多媒体显示器，在荧幕底端可发现隐藏式麦克风，底座上则内含一组喇叭。将喇叭放在底座是个不错的设计，不仅可以减少额外购置多媒体音箱的费用，而且对不占空间的 LCD 显示器而言无疑是锦上添花。从背面看，你可以发现整个背部都是散热孔。虽然 LCD 耗电量不高，所散发出的热量也不大，但这样的设计对大尺寸 LCD 而言，可以让它有更好的工作环境，也可以适当增加产品使用寿命。K5A 重量为 5.7Kg，比起一般 15 英寸的 CRT 显示器来说是非常轻盈的。

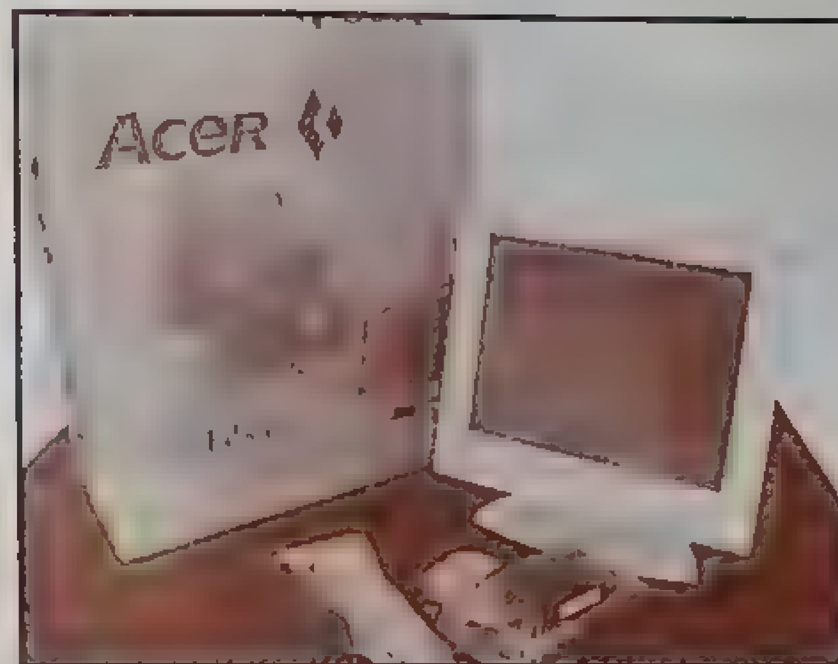
广达 K5A 的 OSD 调整控制使用轻触式按钮，具备状态记忆功能，让使用者不会因为偶尔的误触而改变设定。排列式按钮设计，让使用者在调校画面时不再手忙脚乱，只要靠一根手指就能轻松完成所有画面设定。K5A 具备广达引以为傲的画面自动调校功能，如果使用者对荧幕一些复杂调整与设定不太精通，K5A 提供简便的方式。只要轻按一下，它会将包括水平/垂直位置、色温、水平像素频率与相位等各种设定以最佳值来做自动调整，让设定荧幕变得更简单。另外它还有一个音量旋钮，用以控制喇叭音量大小，只要一伸手就可以调整，是一项很方便的设计。

K5A 的 D－SUB 插座、电源输入、麦克风输入和输出连接口统一设计在背面的凹部，并以盖板盖住——防止接线松脱和使外观整洁。底座侧面和背面提供 3 组 USB 插槽，具有 USB Hub 的附加功能。在多媒体输出方面，荧幕底端提供耳机输出。

K5A 尺寸为 15.1 英寸，可视范围等同于 17 英寸 CRT。K5A 最大分辨率为 1024×768 像素，一般也建议读者调整成此解析度使用 低于此真实解析度，容易产生所谓 Scaling Errors 的失真，这在显示文字上更为明显。K5A 可视角度为上下左右各 80 度，这在 LCD 上算是一般。K5A 最高亮度为 250cd/平米，对比率 300:1，总体算是表现中规中矩。

很明显，这款广达 K5A 的表现还算可以，人性化设计使用户舒适。但作为一台优秀的 LCD，虽然它的表现不错，但比之国外名牌产品还有一点差距。好在它的价格比较便宜，这方面的竞争力还是蛮强。

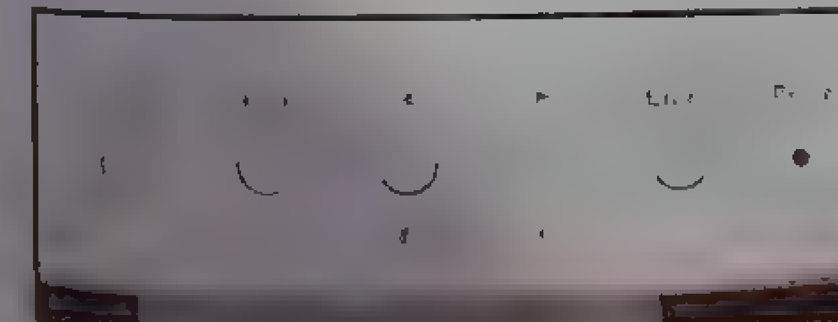
Acer FP555：



（图－03：Acer FP555 LCD 显示器）

Acer 集团旗下的明基电脑是全球五大显示器制造商之一，不断推出多元化传统 CRT 显示器同时，自然不放过 LCD 巨大的潜在市场。这款明基电脑推出的 FP555 与先前该公司推出的另一款 FP551 类似，但规格方面更完整(图－03)。显示器外观为白色，屏幕正下方有 3 个蓝色 OSD 按钮及一个旋钮，调整各项设定还算方便。内置喇叭的位置在显示器下方两侧，音量调整同样可通过 OSD 按钮控制。可惜内置的 LCD 喇叭品质不是非常好，因此如果对音质有较高需求，还是使用外接音箱为宜。

这款显示器 OSD 设定相当简单，按下 [Enter] OSD 钮，配合下方旋钮就可进行各项调整工作，支持多国语言显示，除英文外还有有法文与意大利文，可惜不含中文。若只调整亮度与对比度，可以直接利用旋钮完成。音量调整也可以直接按下有喇叭图标的 OSD 钮。如果觉得调整各项设定相当麻烦，可使用明基公司特有的 i－Key 按钮让显示器自动调整。虽然不是非常精确，但效果还令人满意。自动调节的整个过程只需数秒，其效果完全可以满足一般用户需要。同时它的自动满屏功能可以确保在分辨率发生变化时能将图象调整至整个屏幕。(图－04)

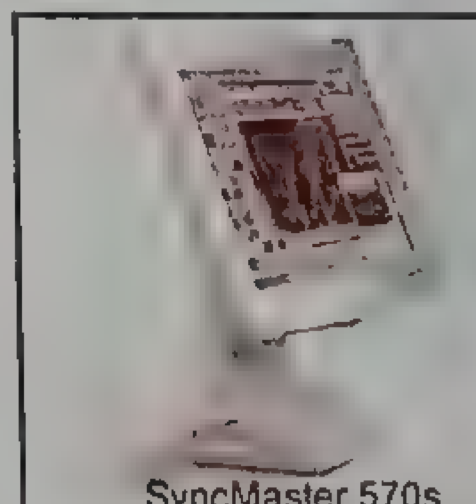

（图－04：Acer LCD 显示器独有的 i－Key 可以方便地自动调整屏幕）

FP555 可视范围 15.1 英寸，最高分辨率为 1024×768 像素，显示器亮度为 250cd/平米，对比率为 300:1——与广达 K5A 差不多。它的画面亮丽，不会有雾蒙蒙的感觉，对比率高使色彩更鲜艳饱满。但该款产品的信号反应时间达 40ms，比其它公司稍有不足。播放 VCD 仍相当流畅，不会有延迟残像；但在激烈的 3D 游戏中就偶尔有些麻烦了。明基在显示器背面也设计了两个 USB 接头，提供串接 USB 周边的功能。

FP555 电源采用分离式设计，市电通过类似笔记本电脑用的电源转换器降压后直接送给显示器。这种分离设计可以进一步缩小显示器底盘体积，避免发热源集中。电源转换器输入范围非常宽，支持 90～260V 交流电压，频率为 47～63Hz，能够兼容常见的 220V/50Hz 和 110V/60Hz 供电系统，通用性极强。TFT 的 LCD 显示器最大的两个发热大户就是 TFT 显示屏后的灯管和电压转换单元。现在将两部分分离可以有效的减少整体的发热，利于各部分散热。电源转换盒采用全封闭结构，使用时间一长外壳会有一定温升，但不至于烫手。

FP555 信号输入方面采用常见 D－Sub 接头，不过有件事值得一提：这款显示器直接内建电源线和信号线。这种做法究竟是好是坏，全凭个人的喜好而定。

三星 SyncMaster 570S TFT：



（图－05：三星 SyncMaster 570S TFT LCD 显示器可自由转动的程度很高）

这款产品的 ID 设计很有特色，最大的特征是可旋转。这项功能在屏幕下面中间的控制按钮里。它拥有一个弹性负荷，能够使用户非常简单地调整显示器高度。另外它底座非常小，当我想使显示器倾斜时，碰到一些问题就是头重脚轻。大致上韩国三星公司向我们展示了一个相当简洁的外观设计。(图－05)

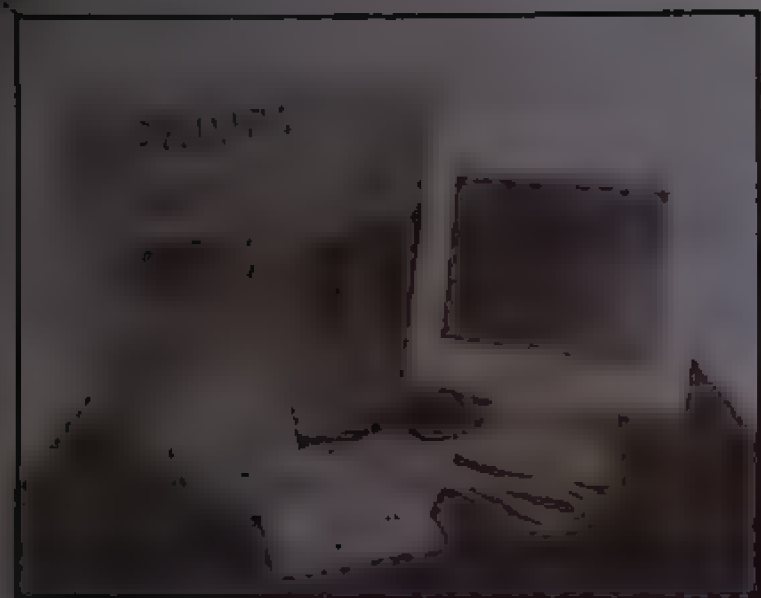
三星在显示控制方面有相当标准的套件，功能建在 OSD 里。你最需要调整的是优化显示质量。这里同样有一个自动按钮，它帮你不需要过多动作就能调整到一个合适的设定。三星采用《Sonnetech Colorific》软件帮用户校正显示颜色，保证屏幕所见和打印输出的一致。

SyncMaster 570S TFT 使用塑料外壳，其顶部和背面分布有大量规则的散热孔，保证热量及时散发。整机功耗标称最大 36W，实测（蓝色桌面 Windows98 标准界面下）耗电为 0.09A 左右，根据常用功率计算公式，功耗 W＝电压 U×电流 I，即 220V×0.09A＝19.8W。该产品耗电量设计符合 VESA 节能标准，待机状态下功耗标称小于 5W。

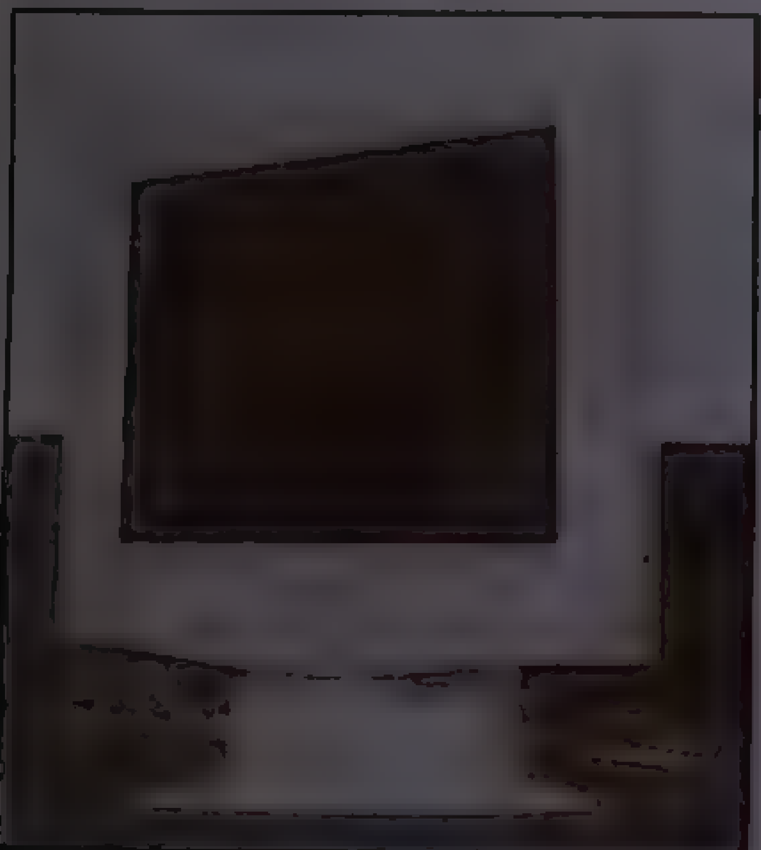
当然作为世界级电子产品生产商，三星 LCD 在显示性能上也相当不错，表现符合它的亮度和对比率等技术指标。

PHILIPS 151AX：

PHILIPS 也是世界著名显示器生产厂，在 LCD 方面他们也



(图-06:PHILIPS 151AX LCD 显示器通过了苛刻的 TCO99 等一系列国际认证)



(图-07:PHILIPS 151AX 看上去格外的瘦身)

有很齐全的产品线、151AX 从型号看是一部 15.1 英寸 LCD 显示器，和其他同类产品一样，它有效可视面积等同 17 英寸 CRT、151AX 厚度只有 176mm，非常节省桌面空间；重量为 5.3KG。151AX 通过条件苛刻的 TCO99 标准、UL、CSA、FCC 和 CE 等一系列国际认证。(图-06)

虽然 LCD 发热较小，但 151AX 仍然在塑料外壳上做了不少散热孔以保证热量及时散发。整机功耗标称最大 28W 是比较低的，睡眠状态 4W，在电源管理上符合“EPA 能源之星”和 NUTEK 标准，

151AX 采用 15 针 D 型接口，最佳分辨率为 1024×768 像素，点距 0.300mm。LCD 面板上有防眩光硬涂层，对比度为 300:1，亮度为230cd/平米，左右视角为 80 度以上——和其他同档次 LCD 比较，它在视角上的表现占有一定优势。

151AX 控制面板做得很有特色，除电源开关外的其他按钮都放置在显示器侧面，调节非常方便，造型漂亮

外观上，151AX 设计时尚，白色外壳配合银灰色按钮，加上面板上的凹凸，使整个显示器看上去典雅漂亮。此外不知是心理作用还是别的什么，我总觉得这款 151AX 的机身相当薄，比一般同档次 LCD 来得更薄。究竟是不是这样还是请你们看图来判定吧。(图-07)

151AX 内置双通道扬声器，功率为 1W。内置扬声器可以进一步简化桌面设备，对普通商用场合，这套扬声器已经完全可以满足视频会议和多媒体演示的需要了。

151AX 的背后有一个 USB BAY 可以方便升级为 USB HUB。购买时可以选购另外的 USB 模块。用户将模块插入 USB BAY 后，可以方便地将自己的电脑升级为 USB 显示器了。(图-08)

(图-08：PHILIPS 151AX 背后的 USB BAY 可以搭配可选的 USB HUB)

总体上 151AX 在同类产品中处于中上水平，适用于商业和家庭用户。151AX 体积小巧而且更集成了不错的扬声器，可以更节约桌面空间。通过可选件它能够方便集成 USB HUB，具有一定的升级性。做为国际品牌，它的价格稍高了些。

上面几款产品的对比你可以参考我们的表格。(表-02)

	美格 LT541F	广达 K5A	明基 FP555	三星 570S TFT	飞利浦 151AX
尺寸(英寸)	15.0	15.1	15.1	15.0	15.1
色彩数(Million)	16.0	16.0	16.7	16.7	16.7
最大分辨率(像素)	1024×768	1024×768	1024×768	1024×768	1024×768
亮度(流明 平方米)	200	250	250	200	230
对比度	200:1	300:1	300:1	250:1	300:1
响应时间(毫秒)	40	45	40	45	45
刷新率(Hz	85	50~75	75	50~75	85
行频(KHz)	69	30~61	69	30~61	69
认证	TCO99	TCO95	TCO95	TCO95	TCO95

(表-01)

[总 结]

LCD 凭借日益成熟的技术和出色的表现开始赢得越来越多普通用户的青睐，今年 LCD 全球销售量比去年上涨 800%，这样的发展速度必将带来更低的成本消耗和零售价格，在纯平 CRT 快步平民化后，LCD 只有步其后尘才能进入千家万户，我们等待着这一天的早日到来。■

作者 URL:
http://coppermine.my163.com

编者按：这是一篇从篇幅来看略显冗长的文章，Chance 曾犹豫是否该在一期内将它刊载完。但通读后，我为作者深厚的专业功底所折服，最难能可贵之处在于，本文的作者放下“专业”的架子以通俗易懂的笔触，向我们详尽剖析了目前整个 MODEM 行业的状况。仔细阅读这篇文章，您不单能迅速概括地了解 MODEM 的发展历史和未来趋势，把握最新相关技术，更可以知道不少一般用户难于接触的业内信息。作者在文中以大量详实可靠的数据资料阐明了自己的观点，读来令人信服。

技术含量：★★★★★
阅读难度：★★

“增效猫”再领风骚三五年

——V.92 第三代 MODEM 竞争潮

文/前须　编辑/Chance

一、概　述

新新人类的个人电脑用户，最喜欢做的就是到网上冲浪。网络使人与人之间、世界与宇宙之间、现实与未来之间不再有距离，不再有寂寞。网络随着电讯、电脑的迅速普及已深入到人们工作、学习、娱乐和生活的各个角落，成为人的本我、自我的延伸，增加思维、智能，提高效率必不可少的重要工具。作为这个广泛交流的窗口——网络通讯系统也随之发生了深刻的变化。

现代计算机工业的迅猛发展可以大致归功于如下四大发明：1.1844 年的电报发明；2.1877 年的电话发明；3.19 世纪末的电传机发明；4.20 世纪 40 年代的调制解调器发明。

1977 年，美国联邦通信委员会 FCC 颁布了《联邦通信委员会规范》(Rules and Regulations of the Federal Communications Commission)。其中第 68 部分：终端设备与电话网的连接规定，为新设备的发明打开了阳光之门：电话和调制解调器可以制成任何一种可以想象出来的形状、尺寸和颜色，象无绳电话与调制解调器这样的产品得以成为日常用品。



思想禁锢的破除，使计算机系统外围设备从数量、体积和形状，而且从所占价格比上越来越向它们倾斜。早期计算机系统，外围设备占总价格的 2%，而今天已经跃升为 80% 左右。在外设部分中，特别是近几年调制解调器表现出强劲的增长势头。它的品种不断增加，功能不断完善和加强，同时它适应了计算机用户和计算机系统对网络通信设备的迫切要求，依靠成熟的技术，低廉的成本不断扩大自己的市场份额。

作为当今外设世界耀眼的明星——网络通信产品格外引人注目。它种类繁多，标准不穷，花样无尽。据说结构不同，性能各异的调制解调器(MODEM)世界上竟有 300 多种，在中国大陆就有 100 多种，而且这一数字还在以每年 25% 的速率增长着。

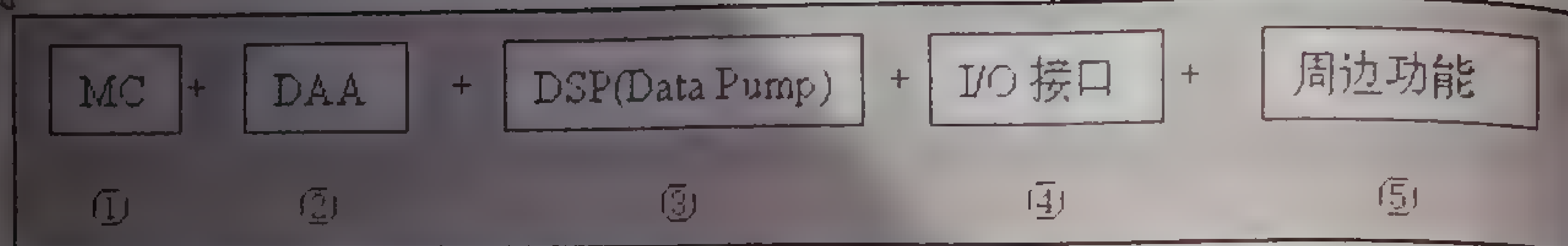
种类		数据传输率
模拟 MODEM	传统 MODEM，拨号电话 MODEM	33.6K~45K
高速数字 MODEM	窄带 MODEM：ISDN	128K
极高速数字 MODEM (数字用户线路 XDSL：X Digital Subscriber Line)	宽带 MODEM： ADSL(不对称 DSL) SDSL(单线制 DSL) HDSL(高速对称 DSL) VDSL(高比特率 DSL) RADSL(速率自适应 DSL)	目标为 51M (现在 ADSL 为 1.5M)
有线 MODEM	Cable MODEM，光纤电缆 MODEM	30M
无线 MODEM	笔记本和手机用 MODEM PCMCIA 或 GSM MODEM 卡， 红外线、WAP 手机上网	
卫星 MODEM	通过卫星或铱星	400K~9M

(表-01)

▶1. 为了区分众多的 MODEM，我们按领域分为传统 MODEM(模拟式)、高速数字 MODEM、有线 MODEM(Cable MODEM)、无线 MODEM 和卫星 MODEM。(表-01)

▶2. 从芯片结构可分为硬 MODEM(外置)、软 MODEM(内置 MODEM)、半软半硬 MODEM。首先，整套 MODEM 的结构，按模块功能可分为以下 5 个部分：(图-01)

①. MC：英文为 Micro Controller 控制芯片，它包括：CPU、ROM、RAM、NVRAM 和时钟，它完成 MODEM 的全部监控功能、流控制 (Flow Control)、数据压缩 (Data Compression)、基本数据传



(图－01)

输协议以及响应AT命令等功能 外置RS－232接口(串口)及ISA接口都有主控电路，PCI与USB不具备主控，但需占用一定主机资源来执行这些功能。

②．DAA：英文为Data Access Arrangement，数模互换处理芯片。它由编码解码芯片和数据处理阵列以及通导隔离电路组成，负责数据的数模互换以及接收发送、诊听PSTN线路信号。它主要含有：雷击保护、EMC处理、摘机电路、直流负载回路、摘机检测电波、振铃检测电路、耦合电路和回波抵消电路。

③．DATA PUMP：中文为数据泵。它由数字信号处理器DSP(Digital Signal Processor)、A/D及D/A(CODEC编码解码器)组成。它完成拨号、握手、实现调制解调及传输协议等，它是MODEM的核心技术，也是MODEM的基础接口电路。一般MODEM都具备数据泵，但软MODEM没有，AMR接口及部分USB接口MODEM不具备。

④．I/O接口：系统通讯芯片，由总线接口控制芯片(Bus Interface Controller)组成，负责MODEM与PC间的连接。最早开发也最普及的是RS－232接口，它是外置MODEM常用接口。ISA/PCI总线接口常用于内置MODEM，USB接口由于具有即插即用及热插拔特点，在未来将成为外置MODEM的主流。AMR接口MODEM由于低成本，即将成为OEM主流产品。

⑤．周边功能：硬MODEM有Flash ROM或EPROM用以存储Firmware固件，通常外置猫还有少量RAM芯片，它是DSP和MC实现功能必须的内存；而内置猫会有少量主内存作为存储空间；带语音功能的MODEM还有语音编码解码芯片(Audio CODEC)，它通常会集成在其它功能芯片上，麦克风作为MODEM的语音输入设备，通过MODEM及相应的语音软件可以录音，将语音文件存在计算机里，Speaker是放音设备如握手时的声音。

这五个部分不同的组合形成了不同结构的猫。

硬猫：简称HW，结构为①＋②＋③＋④＋⑤，五个部分合在一起构成，特点是MODEM的所有功能都可以实现，主要特点是不占用计算机主机资源，性能稳定，兼容性好，可以在DOS下使用

软猫：简称HSF。结构为②＋④＋⑤，三个部分合在一起构成，特点是它利用CPU强大的运算能力，用软件来接替原来MODEM控制芯片的功能。也就是说MODEM的微控制器(MC)和数字处理及存储器或数据泵(DSP或DATA PUMP)的功能将由CPU来完成，所以用软猫上网时进行其它程序操作会受影响，上网速度可能会较慢，而且易受干扰。

半软猫：简称HCF，结构为②＋③＋④＋⑤，四个部分合在一起构成。特点是介于上述两者之间，它没有处理器却具有硬"数据泵"，复杂数据算法在卡上实现，简单控制命令交给计算机处理。

▶3. 按使用结构类型分：

外置猫：也叫独立式，它独立于计算机之外，通过一个接口与计算机相连。

内置猫：也叫内装式，它没有外壳看起来象块网卡，以槽卡形直接插在计算机扩充槽上(ISA/PCI/AMR/NCR)。

▶4. 按接口可分为RS－232C、PCI、USB、PCMCIA MODEM。

RS－232C MODEM：1969年美国电子工业联盟创立建议的标准(RS)第232号版本C，也称RS－232C。

该接口通常使用一根25针或9针D形接口。它是现在最常用的通信电路。最普及的外置式MODEM常为RS－232C MODEM。

ISA/PCI MODEM：该总线接口常用于内置MODEM。以后将会发展成为AMR(Audio/MODEM Riser)和NCR MODEM。USB MODEM：用USB接口(该接口能最多串行连接127个周边设备)，该接口支持能即插即用、热插拔且不用接驳电源、不过该类MODEM在Win 98/2000上效能表现不太稳定。

PCMCIA MODEM：专为笔记本电脑设计，它只有一张名片大。

▶5. 按传输速率分：

9600bps、14.4Kbps、28.8Kbps、33.6Kbps和56Kbps等MODEM。

▶6. 按设备功能分：

有MODEM、MODEM＋FAX、MODEM＋以太网卡，即有数据传输功能、数据＋传真、数据＋传真＋语音传输、数据＋传真＋网卡＋无线通信等多种功能MODEM。

▶7. 按线路分：

基带、宽带、有线、无线、音频、高频、同步、异步等。

本文将重点为您描绘未来三五年里，传统MODEM面临新竞争的变化和用户购买MODEM产品标准变化的导航图。

由于普通电话MODEM具有技术工艺成熟，结构简单，价格低廉，易用方便，速度快，性价比好等诸多优点，所以现在许多家用机用户都标配它。从市场销量看，传统MODEM占调制解调器总销量的80%左右，仅与家用计算机配套的就达千万台量级。不过我们也同时看到，传统MODEM在竞争上的天平也发生着根本的改变。传统MODEM的竞争已经不仅仅在速度方面，它已经不再遵循第一代MODEM以"速度"为规则的竞争，而是即将开始进入第三代"增效规则"的竞争时代。传统MODEM的竞争按时间分为三代(表－02)。

	竞争要素	时间	用户需求
第一代	速度	1996～1998	速度要快
第二代	价格	1999～2000初	价格要低
第三代	增效	2000中～未来3年左右	工业设计：外形时尚，符合人体工学和环保 功能要全：具备12项功能 兼容要好：符合当地ISP标准 性能要稳：平均无故障5000小时以上 技术要高：带宽利用率、误码、信噪比、压缩率矫正和避雷支持 未来要有：能升级到V.92和V.44新版协议

(表－02)

传统MODEM从"速度圣坛"走向"速度苍白"过程为我们提出了一些新课题。传统MODEM还能具有巨大的市场优势吗？具有怎样的第三代技术特点才能保持长盛不衰？展望未来MODEM的前景又将如何？在市场激烈竞争的今天，上述问题自然会成为厂商关注思考的首要问题，因为增效时代的竞争，实质上是实力的竞争，只有各方面都高于对手才有可能生存。

二、增效时代的优势

增效时代的来临，宣布MODEM已经拿到了和未来网络通讯接轨的护照，开始登上了网海快行车。

具有"增效时代"特征的MODEM，我们称为"第三代MODEM"。增效猫的市场优势是非常突出的，不仅在传统MODEM中是佼佼者，就是在整个调制解调器家庭中也独领一片天地。

众所周知：衡量一种品牌产品或一个时代产品的畅销程度要从内因和外因两个方面来判断。

▶1. 内因：产品本身优势：如功能(数据、传真、语言、DSVD和FDSP等)、适应能力(与当地ISP兼容)、传输质量、传输速度(V.92、V.90)、工作可靠性(5千小时无故障)、性能价格比(误码、信噪比)、维修便利、标准化程度(硬软件)、设计时尚化程度(人体工学、环保)等。

(1) 适应能力是决定一个MODEM在当地能充分表现自己实力的重要指标。许多MODEM在本国地区使用都很正常，可是一去国外地区就会出现水土不服。上线慢，掉线快等问题突出，其实不是MODEM本身的问题，而是各地区与之相连的局端ISP兼容问题。它的问题是与当地ISP标准不匹配，例如同是V.90标准的MODEM，在北京X2效果就比56K Flex好；但在西北地区则反之，美国V.90＋56K Flex使用好。因此虽然都是V.90标准，但背后还有其它因素需要配合。根据笔者的调查，目前中国各地区ISP使用设备不一样，国内网络服务商的交换机主要有上海贝尔、西门子、天津日电、富士通、北方电讯、阿尔卡特、爱立信、朗讯、巨龙、华为、大唐和中兴等类型。但由于各地经济水平和技术实力等方面的原因，各地交换机在使用与性能上存在较大差异，在一定程度上影响到用户MODEM实际传输速率。近期中科多媒体即将要推出大白鲨V.92系列猫，该公司的产品针对这一ISP方面的问题，为自己的MODEM进行了详细的划分，包括有霹雳猫、前卫鲨、可爱鲨和一级方程式等系列。这些产品最大的特点就是分别符合当地的局端ISP标准，我们称为"兼容性"好。

国家地区	通信标准
北美	FCC(Fedral Communications Commission)联邦通信委员会规定
西欧	BATA(U.K.),CT R－21(泛欧)
东欧	类似FCC
日本	JATE
澳大利亚	类似FCC，但在空中主要是高压接口上不同于标准FCC

(表－03)

(2) 传输质量也是人们关注的问题。通信标准和带宽利用率时常被人们忽略，很多人MODEM虽然是56Kbps，但由于通信标准和带宽问题会大打折扣，误码率和信噪比、压缩率校正(纠错)、电压(变压器，继电器、滤波等)等对人们收到和发送的信息都有直接影响，尤其是图形视频方面。以下是世界各地区、国家使用的不同通信标准。(表－03)因此各地区销售的猫表面上看相同，其实很不相同。例如日本地区销售的猫，在中国和北美就会出现上网困难的现象。又如：虽然

猫都符合 FCC 标准，但美国销售的猫到澳大利亚销售会出问题，因为它们之间的高压接口不同，如果不进行合理改动同样会出现使用不畅现象。

(3) 传输速度随用户的要求已大大提高。它不仅与电话线、传输质量有关，还与 CPU 应用软件，尤其是 V.90、V.92 上行/下行协议，压缩 V.42、V.42bis、V.44、V.44bis 等诸因素有关。比如与 V.90 标准对应的 V.42bis 压缩技术(V.42 bis 支持 1:4 压缩标准)相比，V.44 技术将客户端和局端拨号 MODEM 之间的实际数据吞吐量提高 20～60%(图像与文本混合)。在某些情况下，甚至比 V.42bis 提高 3 倍。国际电信联合会(ITU)把 V.42bis 的压缩升级到 V.44，这使把压缩数据效率提高了 25%。国际电信联合会(ITU)最近还制定了一种 V.59 新协议，它主要是有助于查找出 MODEM 的连接问题协议。另外 V.92 标准的 56K 猫的发送速率为 48K，接收速率为 56K。该标准加速用户对 ISP 数据发送(上行)速度，大大提高了视频会议、数码相机的使用效率，减少用户传送大型文件和电子邮件附件的时间。为了印证这一标准的效率，我们提前借到了一台大白鲨 V.92 系列 MODEM，配合 V.92 的 ISP 设备在一条无噪电话线路上测试，发现当传送"程序"类非压缩文件时，大白鲨 V.92 系列产品比同类产品性能高出 5%。在噪声大的线路上测试，性能优势更达到 7～10%。在传送"文档"类适度压缩文件时比同类产品快 10% 左右，大约每秒 2 线个字符。这一结论证实"第三代猫"——增效猫的非凡表现。

(4) 性能价格比是用户购买任何设备所必须考虑的问题。用户约用 400～500 元人民币能买一台理想的 MODEM，同时该 MODEM 能让您省电话费，就是性价比高的好 MODEM。现在性价比不单是算买 MODEM 硬件时的钱，还要算用它上网给您能省多少钱。

(5) 工作可靠性：由于现在网络通讯业发展很快，所以好的芯片常会被用在交换机产品上，大量出货容易造成故障率增高，而好的产品应该保证连续工作平均无故障率在 7 千小时以上。

(6) 维修和软件：维修很重要，MODEM 的维修就是"换"，谁换得快，对用户的故障产品可以换得"勤"，谁就是"上帝"中意的厂商。软件易用性也是值得注意的，优化软件主要是通过修改 MTU、TTL 相关参数，对 Win 95/98 注册表优化以达到 MODEM 提效的目的。常用软件有 Netspeed、Mtuspeed Pro、Tweak DUN、Feminal Overdrive、Netlight、Crazyspeed、MODEM Up、Internet Boost 98、Mtuspeed 和 Ispeed、Speed Cat 等。

(7) 时尚化的工业设计：这是品牌、品质和符合个性化需求的标志，也是打开人们钱夹的一只手，呵呵。

▶2. 外因：该品牌产品的世界和地域市场总销售量地位、销售增长速度、销售策略、货源提供是否充足、售后服务质量、维修人员素质、广告宣传是否得力等等。

(1) 海外市场：从美国、日本等主要 MODEM 生产国来看，模拟 MODEM 仍是目前和未来一段时期市场的主流产品，销量占总量的 60～80%。Conexant 公司(Rockwell)(大白鲨 MODEM 的策略伙伴)在其中占据着市场优势，销售量最大。在这里我们要说明一下，IT 行业中有一个"跟庄"理论，所有在中国大陆做 MODEM 生意的商家必须要学会跟庄家。我们认为在电脑系统集成方面的庄家是世界级软件公司，如微软、甲骨文和 CA 等，而在电脑硬件方面的庄家是世界级芯片公司，如：Intel、Sun、Motorola 和 Conexant 等。如果做地域性生意的商家要长盛不衰就必须学会跟对庄家，这颇为类似中国麻将。

在世界通讯消费市场，尤其是 MODEM 方面，我们必须了解各世界级芯片厂商的格局。该领域其实分四级世界：第一世界的强国是 Conexant(原 Rockwell 公司)、Lucent 朗讯(原 AT&T 公司的分支部门)；第二世界为 Motorola、Ambient(原 Cirrus Logic，现在被 Intel 收购，成为 Intel 的通讯部门)；第三世界是 TI(德州仪器)、ST；第四世界是 PCTEL、Topic、U&C、ESS 等。

在这四个世界中，第一世界的 Conexant 和 Lucent 朗讯市场占有率最高：Conexant 公司的产品占世界总市场份额 67%，在 OEM 市场中占 43%；另一个巨人——Lucent 朗讯在笔记本市场中占 80% 的绝对份额，在 OEM 市场中占 57%。

第二世界中的 Motorola(摩托罗拉)一直是通讯世界的巨无霸，但它感兴趣的是光纤、无线和卫星领域，对传统 MODEM 它并不放在心上；现为 Intel 公司通讯部门的 Ambient(前身 Cirrus Logic 公司曾为第一代制造显卡的公司)走势看好，因为 Intel 在继创造图形加速卡新一代接口标准 AGP 后，已经精力转移到通讯领域，开始在计算机主板上加入 Intel 自定义的通讯接口 AMR 和 CNR。在新一轮电脑通讯整合竞争中，Ambient 公司作为它自己的工厂当然收益最大。

第三世界中的 TI(德州仪器公司)的通讯部门原来主要是 U.S.R 产品的供应商。该企业缺点很明显，它只重视 MODEM 的 DSP 研发，而其他部件和软件均为"侏儒"，因此该公司产品 PCB 板上使用芯片过多、板子大、成本高，而且它的 BIOS 版本旧，跟新一代电脑各个部件在很多时候会有兼容问题，无法真正对猫进行优化。台湾排行前五的大通讯产品制造公司对 TI 都不看好，TI 在世界大趋势中确实生死未卜。而 ST 公司的情况也很糟糕，这是一家法国公司，服务意识差，而且很固执，效率低，和制造商的配合动作总是滞后。该公司 MODEM 产品的硬件布线常常出问题，而软件是由以色列公司编写，在亚洲地区销售的产品问题较大，因此行家称该类公司为"拐子马"或"瘸子商"。

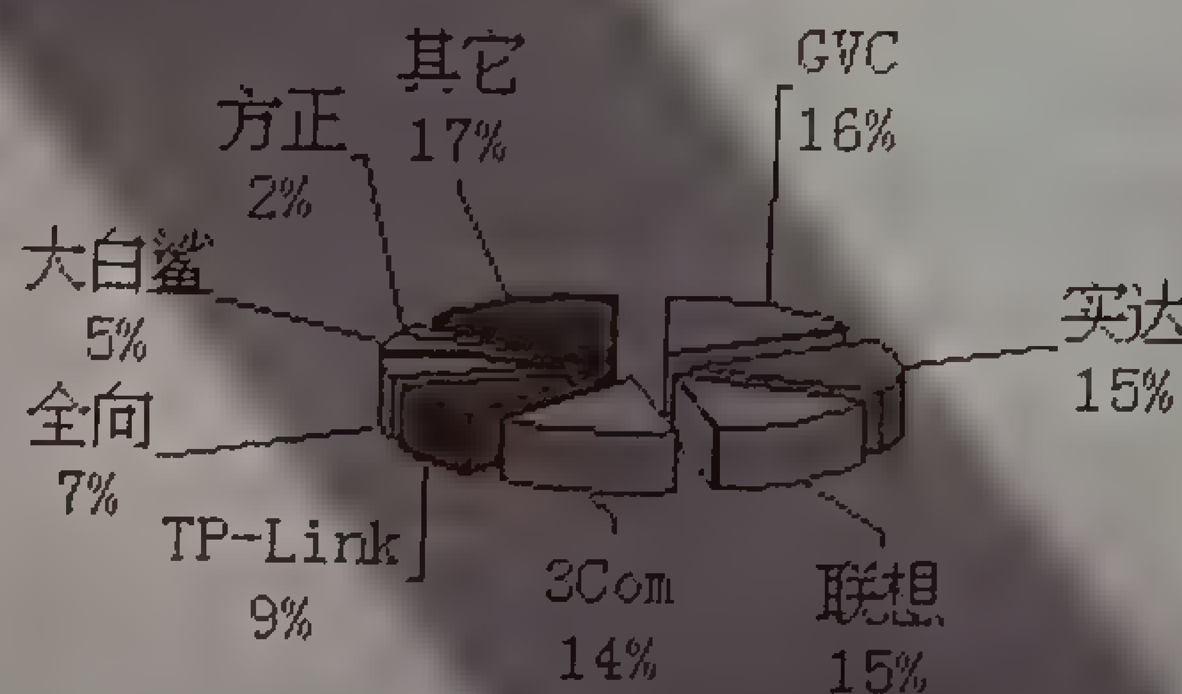
第四世界中的 PCTEL、Topic、U&C、ESS 等，如果说得不好听，在通讯领域是垃圾世界，它们的产品最不稳定也最不可靠。比如 PCTEL 是台湾有名的杀价公司，它的产品常常不能得到正规的售后服务。它也从来不谈未来技术(没有研发实力)，它只从生意角度看问题。所以很多跟它合作的公司后期都是麻烦缠身。它们不是被售前价格压死，就是被售后服务和用户拖死骂死。又如 ESS 公司以前是卖声卡芯片的厂商，现在它的 MODEM 产品卖得非常便宜，为什么？原因就是 ESS 公司没有付 MODEM 技术权利费，把 Copy 来的技术非法向外出售，所以它在美国无法销售，主要市场只能放在中国大陆——中国没有健全的法律去阻止它们的非法活动。同时它们的低价策略也比较容易欺骗中国用户。ESS 公司也同样在市场和消费者使用出问题时无法做技术支持。另外 Topic 公司、U&C 公司也和上述两个公司的情况类似。购买它们的产品，被伤害的不仅仅是消费者的金钱而且是消费者的感情。所以对于第四世界公司，业内一般称为"一把抓"，即捞一把钱就走的意思，是典型的"垃圾商"。

从以上四级世界的状况分析中我们可以看出，一个小小的 MODEM 后面还隐藏着许多不可告人的秘密。四级世界之间的斗争、竞争和变化都时时反映着各个品牌在世界和地域市场中销售地位和增长速度。第一世界和第二世界公司的产品是销售商和用户首选，因为它们在销售策略、货源提供、售后服务、维修素质和广告宣传等方面都比较得力。购买他们的产品，用户比较有保证。而第三世界和第四世界公司的产品从优秀的大通讯产品制造公司来看，对这些公司都不看好。由于这些公司要不就是"瘸子商"，要不就是"一把抓"，在发展过程中技术不全面、不过硬；做生意重短线，因此它们是"垃圾股"，在世界大趋势中企业的未来面临风雨飘摇、生死未卜的局面。我们更不建议消费者购买该类公司产品。

(2) 国内市场：从目前国际 MODEM 发展潮流来看，总体技术趋势是模拟 MODEM 向数字 MODEM 转移。ADSL MODEM 上传速率 640K～1Mbps，下载速率 1～8Mbps；Cable MODEM 上传 10Mbps、下载速率 36Mbps，它们是北美国家家庭用户提高宽带

年份	1997 年	1998 年	1999 年	2000 年	
				一季度	二季度
销量	450K	960K	1500K	416.362	463.026
增长率(%)	——	112.5%	56.25%	——	11%
上网用户数			890 万	1690 万	

(表－04)



(图－02：估计今明两年国内 MODEM 市场可望保持近 20% 的增长：2000 年全年销量＝1500×(1＋20%)＝1800K 左右，2001 年全年销量＝1800×(1＋20%)＝2160K 左右)

网络服务的主要途径。我国一方面由于技术资金方面的限制，另一方面又由于我国 Cable MODEM 属于广电部、ADSL MODEM 属于中国电信，现有电信未来的发展政策很不明确——说白了就是垄断误国——因此中国本身尚不具备大规模发展宽带网络的条件，要实现光纤到路(FDDC)、光纤到楼(FDDB)、光纤到家(FDDH)还需 15 年时间。对于中国家庭用户，基于现有线路条件的窄带网在相当长时间内仍将是主流。56K MODEM 的国际市场地位在两年内不会动摇，有些国外电信专家甚至乐观地断言：如果在 56K MODEM 上做适当准宽带改进，传统猫生命还能延寿 5 年。根据信息产业部有关资料显示，在未来 5 年时间内中国国内家用电脑市场仍将保持平均每年 20% 以上的增长速度。(表－04)(图－02)

现在，中国传统 MODEM 市场和其它产品一样也开始进入群雄分争的战国时代。尽管 MODEM 市场品牌众多、型号各异，但主要竞争手段是品牌、产品性能、服务、捆绑销售以及各样的促销手段，整体市场呈现美国品牌、台湾品牌、国内品牌三足鼎立局面。在模拟 MODEM 市场主要是国内品牌与台湾品牌之间的竞争。国内猫市场比去年增长 20%。第三代增效猫 MODEM 的概念已符合中国市场需求，开始被广大用户接受。

三、"增效时代" MODEM 技术特点

目前一些公司的 MODEM 已具有增效时代 MODEM 的特点。这种第三代增效 MODEM 除具有第一代(速度)、第二代(价格)的特点外，还具有以下优秀的特点：

▶1. 快速连接、快速上网：新型 V.92 技术比 V.90 技术 MO-

DEM 的建立连接速度提高 3 倍，该功能适用于某些情况下无法以脉冲码调数据传输率连接的 V.90 猫，提高了 V.34 握手速度，使其接近于宽带技术，最具价值的是"不断线"功能

▶2. 缩短启动时间，省钱又省时：建立连接所需时间缩短了，让网络连接变得容易。连接时间从 20 秒减少到 5～10 秒钟。两个数字的差异在于包括拨号时间或者两个 MODEM 连接时的搜索时间。

▶3. 网络呼叫等待 (MODEM－On－Hold)：V.92 为用户在同一电话线进行数据和语音传输提供方便。使用户在 MODEM 连接状态下，可以接听和拨打电话。用户可在拨号连接过程中接听或打电话，然后恢复客户端和同端拨号连接。这个方法可以有足够时间（3 分钟）让你在没有失去连接时便知道有人呼叫你，这个特性被称为"网络呼叫等待"。例如：您正在上网，有电话进来，可以在不断网的情况下，接听电话，告诉对方你正在上网，一会儿给他打回去，或进行转线的工作，这个过程大约允许持续 3 分钟。这是现有 MODEM 完全做不到的功能。

▶4. 提高发送（上行）数据性能：V.92 标准加速用户对 ISP 数据发送(上行)速度，减少用户上传大型文件和电子邮件附件的时间。提高了如视频会议、摄像头可视 E－Mail 的使用效率。V.90 的 56K 猫发送（上行）速率为 33K，接受（下行）速率为 53K。而 V.92 标准 56K 猫的发送(上行)速率为 48K，接受(下行)速率为56K。



（图－03）

▶5. 对应 V.92 标准采用配套 V.44 压缩技术。与 V.90 标准相对应的 V.42bis 压缩技术(V.42 bis 支持 1：4 的压缩标准）相比，V.44 技术将客户端和局端拨号 MODEM 之间的实际数据吞吐量提高 20～60% (图像与文本混合)。在某些情况下，甚至比 V.42bis 提高 3 倍。国际电信联合会(ITU)把 V.42bis 的压缩升级到 V.44，这便把压缩数据的效率提高了 25%。ITU 最近还制定了一种 V.59 新协议，它主要是有助于查找出 MODEM 连接问题的协议

▶6. 另外，增效的新一代 MODEM 还全面从软硬件多方面支持 Win 2000；不挑话线，拨号噪音小，符合商务潮流；反应灵敏，拨通迅速、不掉线；支持记时器功能；拨号音可调；允许来电显示；防震、防雷、防水、防盗线、防掉线、防火、防漏电；提供丰富的软件包，特别适合家庭使用；免费软件、硬件和固件升级计划等。(图－03)

四、发展趋势

▶1. 市场情况：

随着国际化、一体化大潮到来，Internet 在中国近几年内发展的速度之快是空前的，做为基于 Internet 发展起来的 MODEM 市场，发展速度之快、规模之大远超人们想象，就技术而言前几年还是孤家寡人的模拟 MODEM，现今却兄弟姐妹成群，成为人们的上网新宠。

就现今状况而言，由于国内各地区经济上的巨大差异，做为 Internet 重要接入设备，各地 MODEM 还主要停留在模拟 MODEM 上，1999 年模拟 MODEM 市场已达 1500K，而 2000 年上半年则已超过 800K，据此，模拟 MODEM 市场还是在不断增长。对于增长问题在查看 1998～2000 年等时间段材料后发现，模拟 MODEM 增长速度仍为发展的"第二春"阶段，远没有达到某些媒体所传言的"模拟 MODEM 市场已经进入衰减"阶段。这种"衰减论点"的出现主要支撑依据是许多新技术的出现。其实国际电信联合会已决定采取措施加快 MODEM 发展战略，再次宣布升级 56K 标准：从 V.90 到 V.92 的推广决心就证明这"衰减"论断的错误性。即使在信息产业最为发达的美国，克林顿在报告中也必须承认：虽然我们正努力为家庭提供宽带网络服务，但要在全美境内实现光纤到路(FDDC)、光纤到楼(FDDB)、光纤到家(FDDH)还需较长时间(5～8)年。中国由于国家电信和广播电视部的政策以及国家财力局限，专家估计要实现真正宽带到家至少还要走 10 年以上的路程。

由于掌握先进技术和把握未来发展的优势，所以国际市场技术变化很快。而国内由于 Cable 与 ADSL 所用平台属于两个部门，两者间配合存在问题，因此正式启动实施的具体时间表还有待国家政策进一步决断。新技术本身也有不成熟的地方，因此综合看不可能迅速普及。目前中国国内正大力推广的 ISDN (一线通)，实际在国际方面已经被淘汰——ADSL 已能在不影响原 ISDN 技术的情况下，从现在的 ISDN 直接升级到 ADSL。所以在欧美发达国家地区 ISDN 早已不存在。中国大陆电信最近推行 ISDN，主要是为要把已淘汰的 ISDN 设备成本收回来，否则在 WTO 后，将面临"赔了夫人又折兵"的悲惨状况。

在国际"三档变速"游戏规则（三档变速：传统模拟 MODEM→ADSL MODEM→Cable MODEM)的框架下，现在电信部门的进一步做法将直接影响到个人通讯、家庭通讯及小型商务通讯的发展方向，在现阶段电信部门有较大回旋空间。

模拟 MODEM 市场受 ISP 影响，跟政府也有很大关系。目前中国大部分 ISP 还跟不上支持 V.90 协议，因此实际中国市场的传统模拟 MODEM 从支持 V.90 协议到支持新一代 V.92 协议还是大有市场，大有可为的。

▶2. 技术发展：

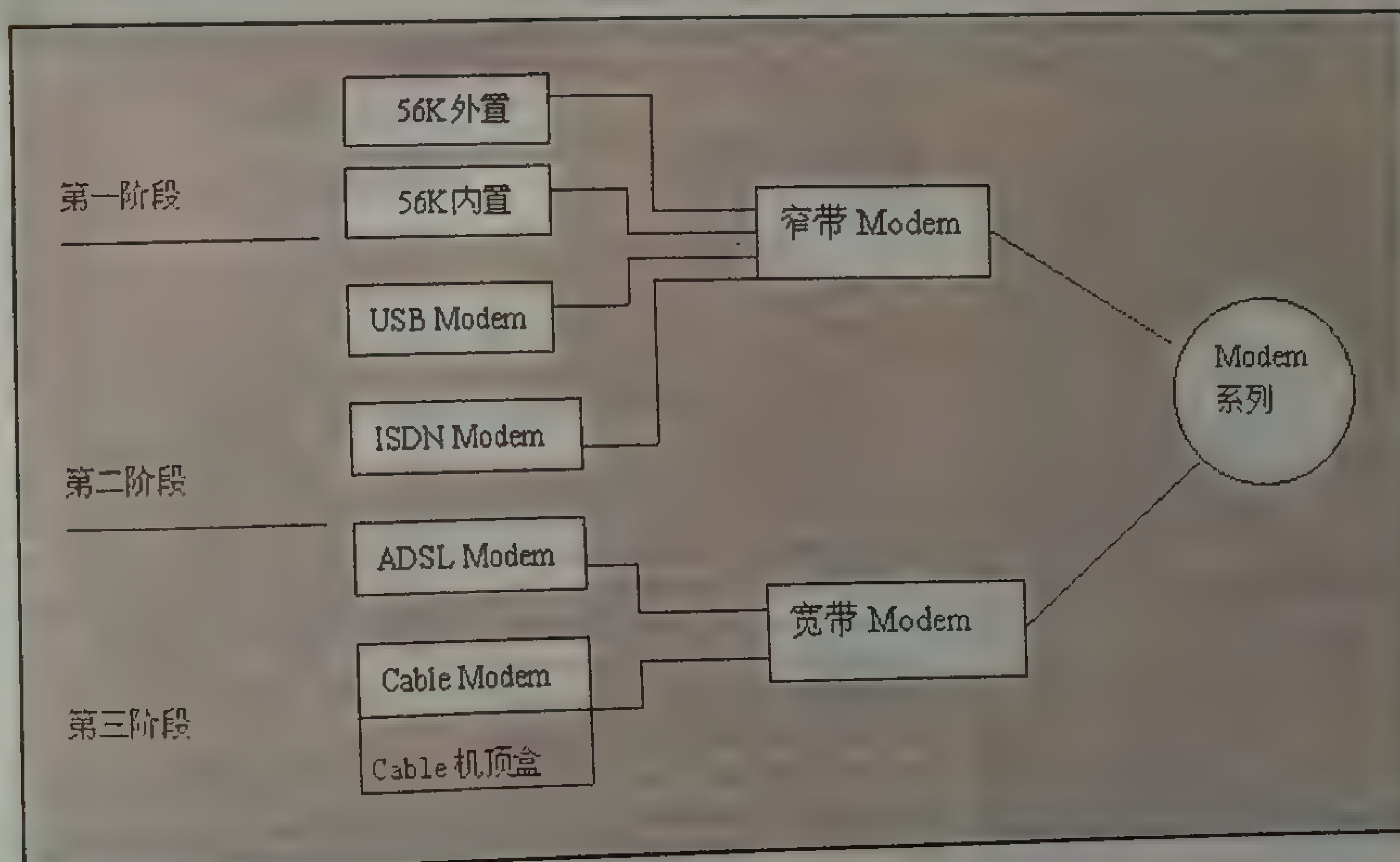
国际和国内总体技术趋势是从模拟 MODEM 向数字 MODEM 转移，后者的主要角色是 ADSL MODEM 和 Cable MODEM。ADSL 最大上传速度约为 640K～1Mbps，下传 1Mbps～8Mbps；而 Cable MODEMM 的上传可达 10Mbps，下传可达36Mbps。模拟 MODEM 本身则主要是在 56K 基础上增加功能及转向 V.92 协议。还有与 Internet 接入有关的技术是专线、无线和光纤接入，考虑到其高技术含量短期内推广的可能性为零。

▶3. 宏观环境：

目前全球数字 MODEM 由 1999 年第四季度的 1600 万美元增长至 2200 万美元，其中全球 ADSL MODEM 出货量增长 46%，Cable MODEM 增长 38%。全球增长速度较快是与其硬件设施不断完善有关，硬件环境已经做到了象我们目前模拟 MODEM 一样，购买数字 MODEM 一部、然后安装相应软件就可以。ADSL 由于采用双绞线，因此受传统电信公司和电信部门支持，但其 xDSL 产品技术标准尚未统一，导致市场难以迅猛扩展。Cable MODEM 则通过有线网传输。世界范围内有大约 1.5 亿家庭订购并使用有线电视，在有线电视普及率高于 60% 的国家和地区其发展前景被看好；1999 年为 100 万，预计 2001 年达到 500 万，2002 年达到 700 万。目前我国有线电视光缆干线总长超过 10 万公里，电缆总长超过 150 万公里。这两项技术由政府与技术很强的单位或公司主导，在各地主要是试点运行。

国内最终普及是 ADSL 或 CABLE MODEM 与国家政策有密切关系，因为交换设备等硬件环境的投入主要依靠国家。

ISDN 市场由于国家大力投入，其用户数达到 29.5 万。截止今年 5 月底，全国互联网用户已达 1690 万，比 1999 年 6 月底 400 万翻了两番(图－04)。■



（图－04）

金山《金山毒霸 .net》

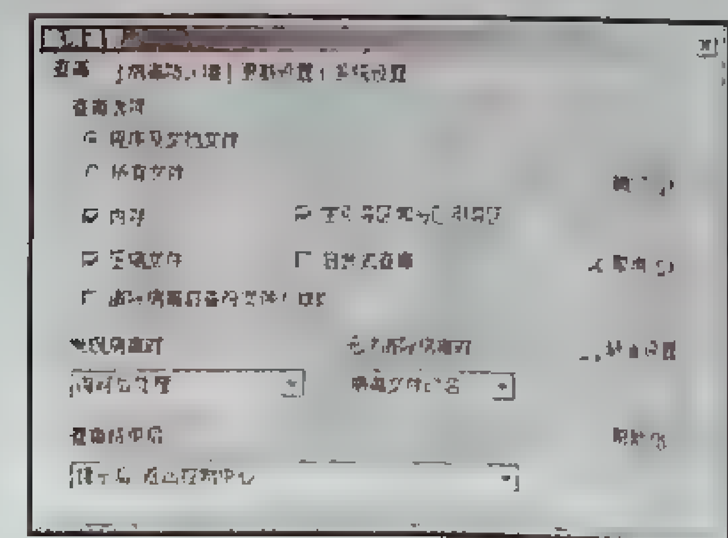
文/PSY Evil　编辑/Chance

名称:金山毒霸 .net
性质:反病毒/商业软件
介质:CD×1
厂商:金山公司/010-62524868
售价:人民币 98 元
附注:http://antivirus.kingsoft.net/download/kav2000b.exe(试用版)

记得大约两年前,笔者偶然在一些软件论坛看到有人讨论金山在网站上免费发放全功能无限制反病毒软件,暂定名《金山毒霸》(如今确定为《金山毒霸.net》,以下简称 KAV)。当时许多人刚放弃单纯DOS 下定时查毒而逐渐转向 Win 9x 环境实时监控防病毒。类似产品国内陆续有《KILL98》等推出,但他们动辄两百多元的价格也确实让不少消费者却步。此时这样一款完全免费的软件推出无疑填补了某些空白。随着时间推移,KAV 无论是主程序还是病毒库一直不断更新,而且越来越多用过它的用户在不同讨论区和留言板对其赞誉有加。该软件从最初能查杀数千种病毒,发展到今天已扩充至两万多种;从单纯实时监控,到如今可以建立应急磁盘,修复硬盘分区信息等多种复合功能,可以说走过了一条漫长的道路。

10 月底,本月杂志截稿前几天金山送来了即将上市的正式版 KAV。和网上免费下载的测试版相比,正式版主要是反病毒引擎更先进,程序内核与病毒特征库版本更新,另外开始支持在线升级。和其他同类产品——特别是国产同类产品——相比,KAV 给人留下深刻印象是它出场就站在了一个高起点。

KAV 正式版实际表现如何,请随我一起来看。在介绍这个很不错的软件前首先说明一些问题。电脑用户日常接触软件中,反病毒软件是最难说清优劣的,





这样的状况对媒体而言也如此。没有详细的底层技术文档,没有庞大的在野病毒库,没有合理的网络测试机制,任何人都无法随意判断反病毒软件的优劣。笔者建议,在购买前下载一些你感兴趣的产品试用版,实际体会一下,这比任何所谓"权威媒体测试"都有效。也因此我的这篇介绍,也只是给您一个参考。

[金山毒霸的引擎]

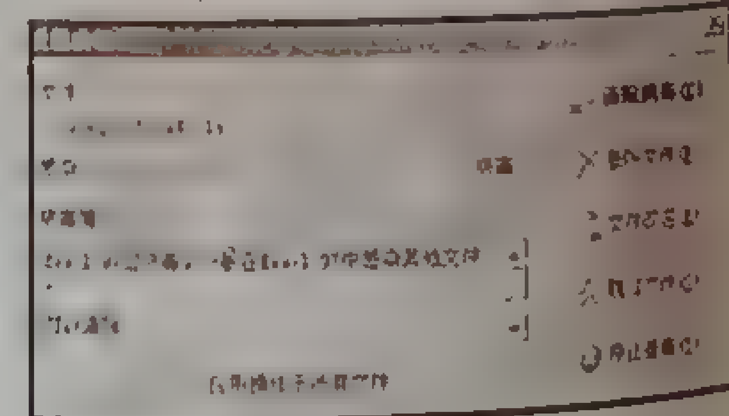
翻开 KAV 技术资料,会看到一个名词:双杀毒引擎。金山研发人员介绍,双杀毒引擎设计是 KAV 最具特色的地方,也是它区别网上免费测试版及其他杀毒软件的一个重要标志。

它是在一套杀毒软件中包含两套核心程序。之所以设计成双杀毒引擎,金山研发人员解释,目前国际流行的杀毒软件主要有两种设计:一是以病毒代码分析为主,通常分析感染文件病毒特征码来完成查杀病毒工作,特点是软件带有庞大的病毒代码库;另一种是通过分析病毒发作特征来查杀。两种风格在实际应用中各有利弊,并有较强互补性。KAV 双杀毒引擎设计正是将上述两种引擎以挂接方式融合到一套软件中,使两种模式优势结合,劣势互补。

说到双引擎,格外要介绍一下 KAV 所配备的这"两把利剑"。利剑之一是金山自主研发的杀毒引擎,研发人员历时 4 年潜心开发,融入快速命令查毒、虚拟机杀毒、规则语言查毒等大量先进技术,在某些方面达到国际先进水平。另一利剑是俄罗斯科学院计算中心开发的 Dr.Web 引擎。多数国内用户对 Dr.Web 不太了解,其实它在国际——特别是欧洲——享有很高知名度,曾多次获得国际反病毒专业杂志《Virus Bulletin》"国际流行杀毒软件"评比第一名,在查杀已知病毒和对未知病毒防范方面都有独到之处。金山花巨资购入其技术,以充实 KAV 实力。

[可扩展性]

KAV 的另一个特色,可扩展框架您不可不知。前面提到过 KAV 两套引擎间的模块挂接技术,它使 KAV 具备无限扩展性。



简单讲,当有新病毒或新防毒功能出现时,研发人员只需将新增模块挂接上去,你只要在线升级即可使老版 KAV 旧貌换新颜;就象一架战斗机,上面有 10 个武器外挂点,你可以挂配各种不同类型武器,不同处在于 KAV 挂接点数量是无限的。

[查杀病毒]

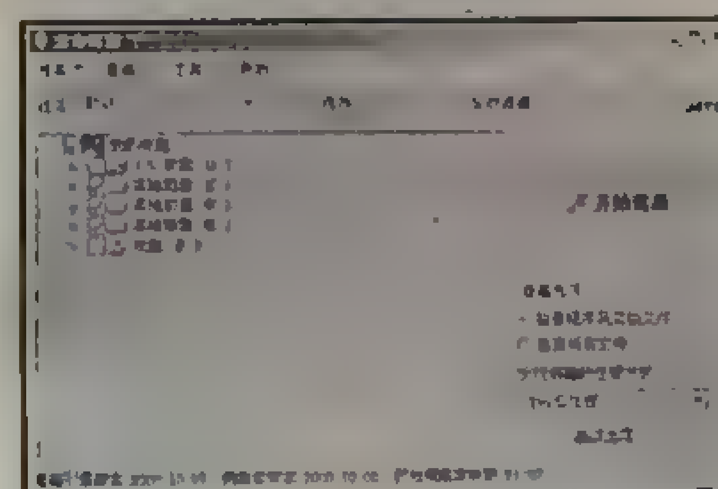
这是最令人头痛的地方。法律规定我们不可以自己收藏把玩电脑病毒哦。

通过查找国际权威机构对 Dr.Web 的评测,可以了解到:具备金山自主研发和 Dr.Web 两套杀毒引擎的 KAV,目前已能查杀超过 21000 种病毒及其家族变种和近百种黑客程序,其中包括 DOS、Windows、宏病毒,以及最新电子邮件病毒,并可以对未知病毒进行检测。它查杀毒的数量和准确性达到同类产品国际先进水平。

检测速度是反病毒软件的重要衡量指标。KAV 检测 Windows 98SE 安装目录,共 314MB,文件 2822 个,包含 CAB 等多种压缩文件,实际文件 3942 个。在同一台样机测试,用时 1 分 56 秒,这与《McAfee Virus Scan 5.11》和《PC-cillin 2001》v5.20 很接近。

[病毒实时监控]

早期静态查毒已完全不适应用户需要,动态实时监控则广泛应用于各种杀毒软件中。对 KAV 病毒实时监控模块,我们试图采用如下方法尝试:用染毒文件以多



种途径进入样机,并对该文件进行操作,以检验病毒防火墙对染毒文件的反应。

结果显示,KAV 正式版的防火墙能准确检测来自软盘、光盘、局域网、网络服务器、Internet、E-Mail(及附件)、多重压缩包(RAR 和 ZIP 等)等途径进入电脑的病毒。当你准备对文件进行打开、(另)保存、读写、拷贝、移动、压缩 解压等操作时,它均能及时发现。确实让人感受到 KAV 无所不在的体验。

用户可以注意到,和国际先进产品类似,KAV 在 Windows 系统启动时会先于其他程序挂载。另一个有意思的现象是,同时使用包括 KAV 在内多个反病毒防火墙时,总是 KAV 防火墙第一个挂入系统。

[压缩文件查毒]

感染病毒的文件经过压缩会改变病毒特征码,由于压缩文件格式繁多,压缩算法不尽相同,曾经使压缩文件成为病毒最好的藏身处。KAV 检测压缩文件病毒的能力相当让我们满意,将染毒文件与其它文件一起压缩成 ZIP、CAB、RAR、ARJ、LHA、TAR、GZIP、PKLite、LZEXE 等 9 种格式的压缩包后,我们用 KAV 检测。结果病毒被从 ZIP、CAB、ARJ、RAR、PKLite 和 LZEXE 等 6 种压缩包找到,虽然不是 100%,但这已很不容易——是杀毒软件中支持压缩格式最多的国产货。而且没有检测出来的格式多是已不流行的 DOS 压缩包。

在测试中发现 KAV 检测压缩文件的速度和普通文件没什么明显时间差异,速度仍然很快。遗憾的是同大多数杀毒软件一样,KAV 对压缩文件病毒只能查不能直接清除。另外如果压缩包带密码,KAV 不会提示用户此文件未正常检测。金山研发人员解释,这主要是因为压缩格式的很多算法是专利,未经授权不可以直接采用。同时考虑到,染毒文件经压缩后并不会发作,而解压时 KAV 的病毒防火墙会立即报警并清除,所以暂时没有实现该功能。

顺便提一句,曾名噪一时的 CIH 等病毒,对 KAV 而言已是"小意思"了(笔者以 CIH v1.2 变种做检测),甚至可以在带毒环境中安全查杀 CIH。

[DOS 环境杀毒]

正式版对 DOS 环境下的命令行方式给出了详尽说明,这里不多谈。一句话,KAV 的 DOS 杀毒可以尽到应尽的责任。

[快捷的升级]

KAV 正式版提供两种升级方式,一是利用升级包(通过软件店、网站等);二是最流行的线上增量升级。增量升级简单讲是升级过程中,不将整个病毒代码库完全更新,而只更新最近修改或增加的部分。和国外提供类似服务的同类产品比,KAV 有两个特点:一是增量升级包多数情况下仅几 KB 或十几 KB,以目前国内网络质量下载毫无问题;另一个是 KAV 增量升级允许用户选择自己连接最快的服务器。笔者在下拉菜单中看到了"金山(珠海)"和"卓越(北京)"两台服务器。据说这种分区服务器将随 KAV 用户的增大而不断增多。

[软件易用性]

这个问题怎么说呢?再详细写就太罗嗦了,也是一句话概括吧:阿甘都可以轻松使用。

[资源占用]

打开防火墙,KAV 大约占不到 4% 的系统资源(比笔者正在用的《Norton AntiVirus 2000》要小多了),查毒仅占 6% 左右的系统资源。

[应用稳定性]

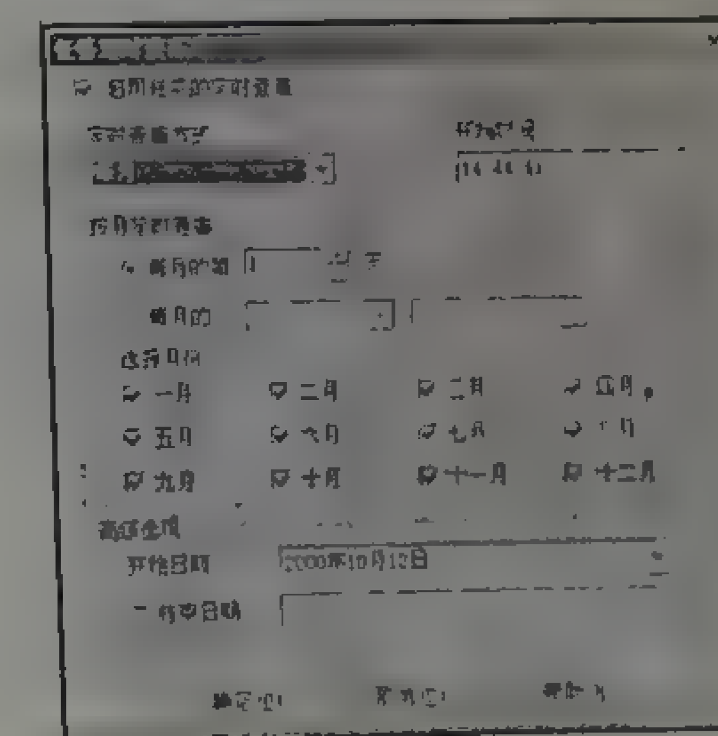
笔者在 Win 98/SE、WinMe 英文版和 Win 2000 个人专业版使用 KAV 完全没问题,但目前不支持 Linux。语言版本只有简体中文版,金山表示后期会推出多语言版。

[白璧微瑕]

KAV 安装时仅检测内存环境,而没有快速扫描安装分区;查杀文件类型选择单调,只有[程序和文档文件]、[所有文件]两种;压缩包带密码时,KAV 会跳过检查,但不将此信息反馈用户。

[总结评价]

KAV 讲完了,什么"定时查毒"、"局域网扫描"我不多说——该有的都有,何必多嘴。作为 .net 战略的组成部分,KAV 无论技术还是性能都达到了国际先进水平,其中部分项目甚至处于领先地位,KAV 没道理不被用户接受。如果你还没有一套正版的实时反毒病软件,KAV 是个值得考虑的对象■



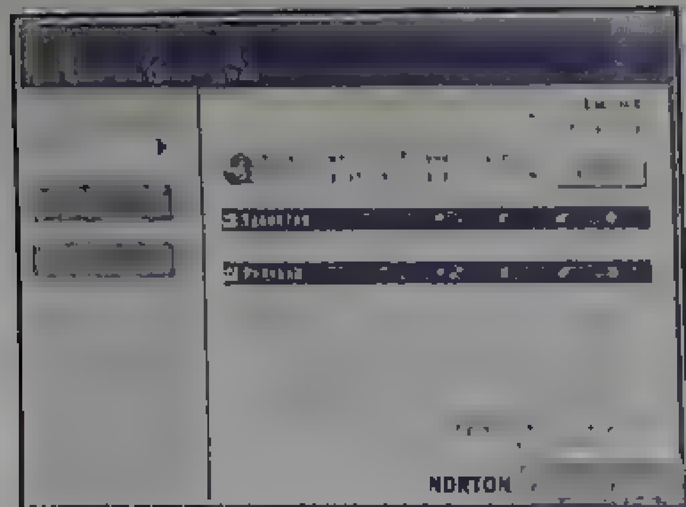
Norton Personal Firewall

——构筑个人安全防线

文/王刚　编辑/Chance

名称:Norton Personal Firewall
性质:网络安全/商业软件
版本:2001 v2.5
平台:Win 95/98/Me/NT/2000
下载:http://ono007.myetang.com/nf/o-nf2501.zip(ZIP x4)
厂商:Symantec(赛门铁克)/www.symantec.com
附注:http://www.symantec.com/sabu/nis/npf/

网络是一个充分展现自由与个性的世界，但和现实一样，网络也同时充斥着诡秘与龌龊。屡见不鲜的黑客攻击现在不仅瞄准了一些著名网站，而且越来越多开始针对无辜的个人用户。流行很广的一些黑客攻击软件（一般被称为木马程序）如BO、冰河等在一些网站甚至可以自由下载，这无疑为某些居心叵测的人提供了方便。同时与之相对应的破解软件也应运而生，象《The Cleaner》、《Lockdown》在网友中都有不错的口碑。但一个不可否认的事实是，再厉害的反黑软件都只可能在攻击出现后才能有相应破解方法（这和杀毒软件是一样的）。采取主动防御，拒敌于城外是一个非常好的方法，换句话讲给自己的电脑装上防火墙在目前看来是行之有效的反黑方法。防火墙使用一段“代码墙”，把你的电脑和Internet分隔开。它检查所有到达防火墙两端的数据包——无论是进入还是发出——并决定拦截这个包还是将其放行。尽管防火墙本身不具有破解攻击软件的能力，但它能让攻击软件无法安装或连接到你的电脑上，这样即使是再厉害的黑客，失去了进攻的武器，无疑也就失去了攻击力。如果你的情况属于以下几种之一，那么就需要安装一个防火墙：



(图-01)

1. 你电脑上的文件需要通过Internet被远程访问；
2. 你操作某种Internet服务器，如个人网站服务器；
3. 你使用某种基于Internet的远程控制或远程访问程序，如《PC Anywhere》、《Laplink》和《Wingate》；
4. 你希望正确、安全地显示那些试图通过Internet连接，进入你系统的数据记录；
5. 你想预先保护系统，免受“特洛依木马”的危害。

《Norton Personal Firewall》(以下简称NPF)是著名软件公Symantec(中文名“赛门铁克”)推出的一款针对个人用户的防火墙软件，它秉承Norton家族一贯的优良传统，以强大的保护功能配合灵活的设置，使你在网际冲浪时得到充分保护。NPF提供有全功能的共享版本方便您在购买前试用，你可以在http://ono007.myetang.com/nf/o-nf2501.zip处下载(按序列一共4个ZIP压缩包)。

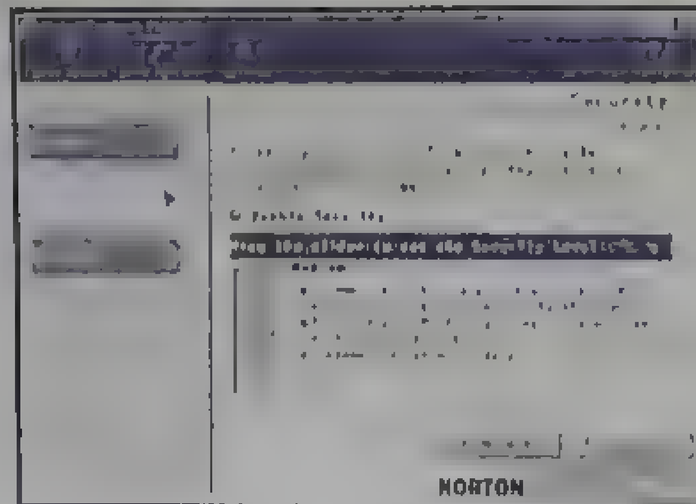
[NPF的安装]

NPF的安装十分方便，完全符合Win 32规范。安装完成重新启动，你就可以看到一个小图标出现在Windows的Systray栏里。这表示NPF已开始在后台运行

NPF默认随Windows启动而运行，或者从[开始]→[程序]→[Norton Personal Firewall]来运行。启动后以小图标形式出现在状态栏。用鼠标右键点击就会弹出主界面(图-01)。NPF的界面比较简单，与一些号称强力视觉冲击的花俏软件相比，它的确简陋，但“败絮其外，金玉其中”，只要你用过后，我担保你会为其丰富内涵所吸引

[基本应用]

如果你对网络了解不是很清楚，NPF也不会因此要求你先去学习那些枯燥的TCP、DUN之类的专业符号。注意主界面上的3个选项了吗？你只需要通过配置它们就一切OK。



(图-02)

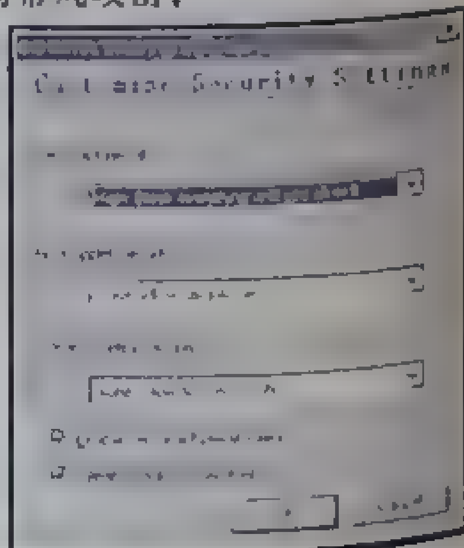
[Status](状态)：这个选项让你时刻了解NPF工作情况，在这里你可以通过[Enable]按钮快速启动或关掉后台运行的防火墙。点击[Security]或[Privacy]横条，联网时拦截的恶意程序一目了然地罗列出来，真的很方便。

[Security](安全)：目的是阻止未经授权的连接和试图闯入的侵扰，通过上下拖动滑条就可以轻松确定安全级别(图-02)。

❶ High(高)：自动断掉所有网络连接，如果你想使用某些程序，需要特别指定，能够防止目前大多数非法攻击；

❷ Medium(中)：对联网调用的程序自动与NPF已知的恶意程序列表对比，如果安全则放行，能够防止目前常规攻击；

❸ Minimal(低)：对已知恶意程序予以拦截，但对一些可能不安全的Java Applets和ActiveX controls没有防范能力。



(图-03)

对于一般用户，您选择[Medium]就可以保证上网安全，如果还想DIY，点击[Custom Level](图-03)可以对[Security]、[Java Applets]和[ActiveX controls]进行量身定制，在这里，建议你复选[Silently block unused ports](自动关闭未使用端口)。这样的话，如果你的机器在上网前是干净的，别人即使用黑客工具扫描你，也无法找到可以进入你机器的入口。配置完毕后，记得[Enable Security]前可要打个勾，不然……

[Privacy](秘密)：保护你个人隐私的绝好工具。你的E-Mail地址；可能泄露个人爱好的cookie；如果你还在上网时使用信用卡，那还包括信用卡情况，都会得到很好保护。与[Security]类似，在这里也分为3个等级。

❶ High(高)：个人信息向不安全站点发送或某些站点试图在你硬盘写入cookie时提示，同时防止某些网站获取你访问过的站点和在此操作时使用过的E-Mail地址；

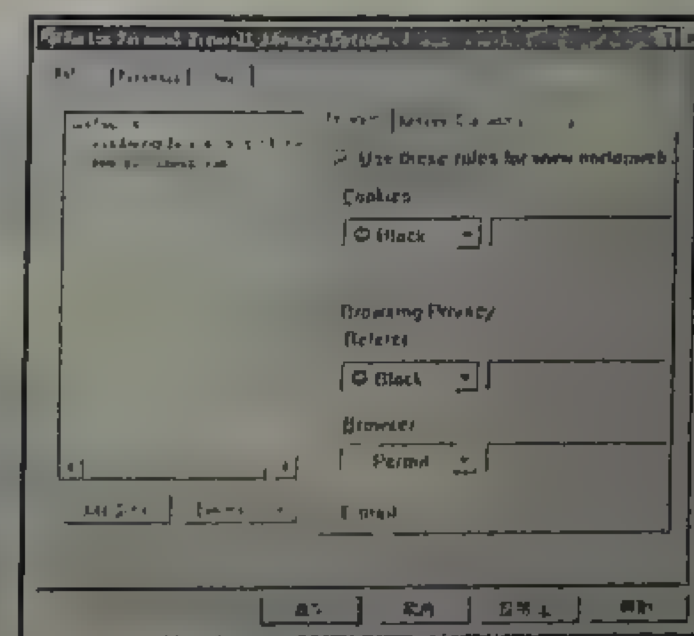
❷ Medium(中)：除了对写入的cookie不予提示外，其它同High；

❸ Minimal(低)：只能防止某些知名网站获取你访问过的站点和在此操作过程使用的E-Mail地址。

同[Security]一样，这里你也同样可以通过[Custom Level]按钮DIY，如果你是个安全第一的朋友，建议关闭接受cookie的功能，因为最近海外有媒体报道cookie可能会泄露一些个人信息，微软在写给《PC World》的电子邮件中称该公司已经确认了这一说法的正确性，但表示“这似乎并不是单靠技术就能解决的问题，它的解决方案可能要对网络公司作出适当规范。”当然如果你拒绝接受cookie，在访问一些站点时会碰壁，青菜萝卜看你自己选了。

[高级应用]

NPF还为高级用户提供了一些额外功能，通过这些功能你可以更好地操作该软件和更清楚地了解安全状况。点击界面上的[Options]按钮，就会弹出如图-04的界面(图-04)。



(图-04)

[General](一般设置)：

❶ Show Taskbar Icon：在状态栏显示NPF图标；

❷ Startup：手工启动还是随系统启动；

❸ View Event Log：查看记录文件，包括以下几项：Connect Blocking显示在联网过程中被拦截的不安全的程序；Connections发送和接受字节数及所用时间；Firewall对被拦截的不安全程序给出具体信息，如黑客工具种类及名称，其主要依据是NPF能够识别的76种常见黑客工具；

❹ Privacy：被NPF接受或拒绝的cookie详细情况；

❺ System：NPF运行环境；

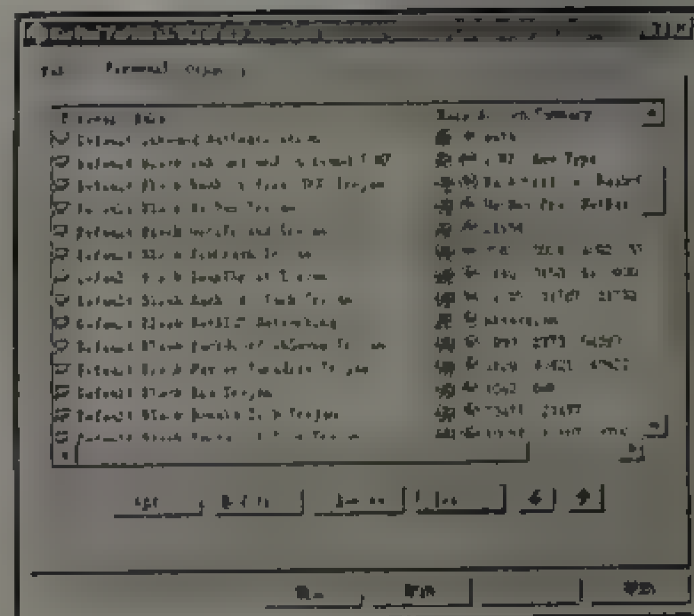
❻ Web History：你访问过的URL列表；

❼ View Statistics：查看统计表，就是日志文件的一个详细版并加入了大量其它内容。在这里面的东东可说是相当地全面，包括通过TCP和UDP协议收发的数据、黑客攻击程序标识、数据流量速度……，可谓应有尽有。值得一提的是，在这里提供了一个60秒数据传输速度曲线图，可以很直观地了解到你机器的速度；

❽ Clear Statistics：消除统计表的信息。

[Advanced Options]高级设置：

❶ Web：通过左边的框，你可以加入或删除一些站点，在选定站点并复选[Use these rules for XXX]后，就能对某一具体站点的cookie、表单提交、浏览、Java Applets等进行具体配置，将一些危险站点加进来并Block它，可以防止误入“歧途”(图-05)；

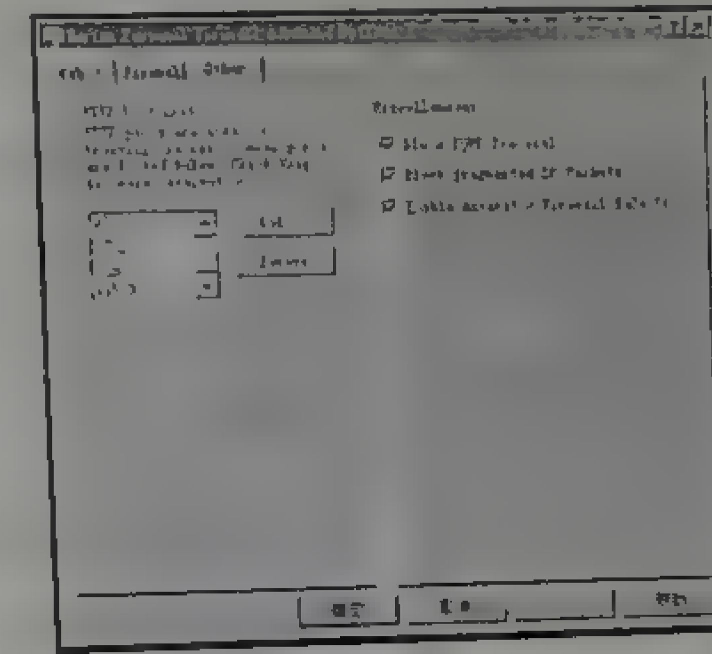


(图-05)

❷ Firewall：这是NPF精华所在，这里定义常见的76种木马程序入侵端口，NPF正是通过监视这些端口来防止黑客入侵。想看看臭名昭著的GirlFriend的真面目吗？选定后点击[Modify]，其使用协议、入侵端口等都一目了然，是不是很厉害呀！(图-06)在这个界面内，我们共有4个选项来更好地发挥防火墙的作用。首先是[Add]让你自己添加规则，如果你受到NPF不能发现的木马程序攻击而且又知道其入侵端口，把它加到列表中，以后一旦再遇到这种东东就不用害怕了；其次是[Modify]可以对列表中选项进行修改，奉劝你一句，没有十足把握不要去乱动，相信Symantec会比你做得更好；再次是[Remove]：我都不知道Symantec是怎么考虑的，会有人嫌NPF能识别的木马程序太多吗；最后是[Test]：很有用的工具，选一个木马验证一下，如果显示它不是被“Block”，你就要小心了。

(图-06)

❸ Other：其中的[Http port list]使用的是标准端口，如果你使用了代理服务器，在[List]列表中的端口值就要相应进行改动(图-07)；右方的[Miscellaneous]共有3个选项：[Block IGMP Protocol]用于组播的一种协议，对于MS Windows用户没什么用途，但现在也被用来作为蓝屏攻击的一种方法，建议关掉此功能，关闭后不会对用户造成影响；[Block Fragmented IP Packet Headers]成碎片的信息包在数据传送中没有什么实用价值，倒是常常被用来大量发送以达到堵塞网络(这也是黑掉某个网站的常见方法)，建议关掉；[Enable Automatic Firewall Rule Creation]如果选择此项，在一个未经NPF同意的程序试图连接你的电脑时，NPF会自动将其添加到允许运行的列表中(前提条件是该程序被认为是无害的)；如果你不选该项，NPF会提醒你选择。



(图-07)

NPF的特点就在于它照顾不同用户的不同需求，如果你不想深入，它的使用相当简单，非常适合初级用户；如果你仔细研究，它强大的功能可以满足高手细致调节的需求，一定能让你找到最佳的防护设定。■

Outlook Express
使用技巧集锦

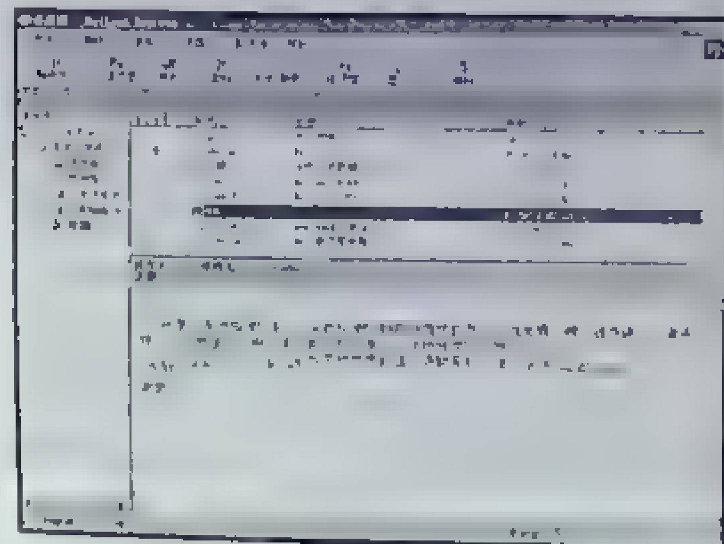
文/佚名　编辑/Chance

[让电脑自动记住邮箱口令]

每次接收或发送邮件前，Outlook Express(以下简称OE)都会要求用户输入邮箱口令，并将口令传送到上网公司进行核对，若口令不正确，则不能对邮件进行操作。正常情况下，口令输入、传送与核对大约要30秒。如果能让软件记住口令，每次进行邮件操作前，它会自动传送核对，免去手工操作可省一定时间。在OE下设置口令记忆的方法：打开OE并选择[工具]菜单，单击[帐号]项目；单击[邮件]，然后选择[帐号]下的邮箱名称；单击[属性]按钮，选择[服务器]标签；选择[登录方式]前的单选钮，在[密码]后输入用户邮箱口令，显示的是一组“*”号。最后单击[确定]即可。

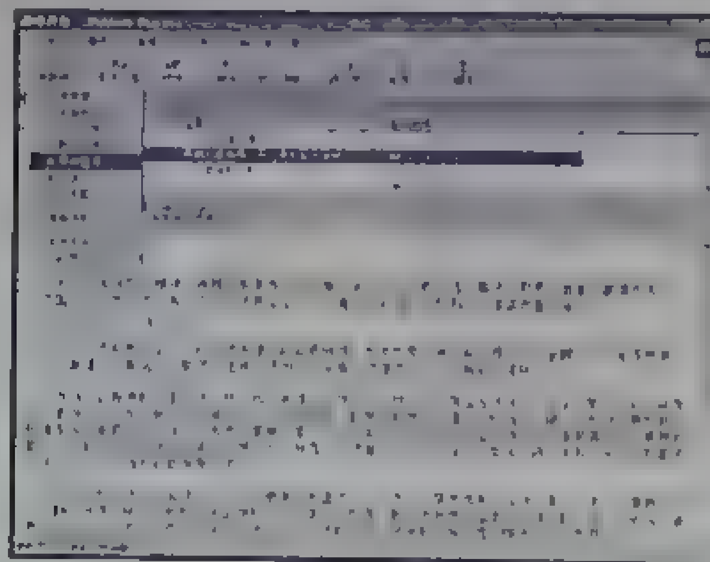
[用不同信箱处理不同信件]

随着免费信箱开通越来越多，申请十几个信箱没多大问题。你可以用不同信箱来处理不同的事；如处理私人信件和处理公务信件用不同信箱，订阅电子杂志用不同信箱。如果你经常投稿，还可以建立专门的投稿信箱，这样的分门别类不需要什么技术技巧，但能大大提高你的工作效率。



[用不同信箱发送邮件]

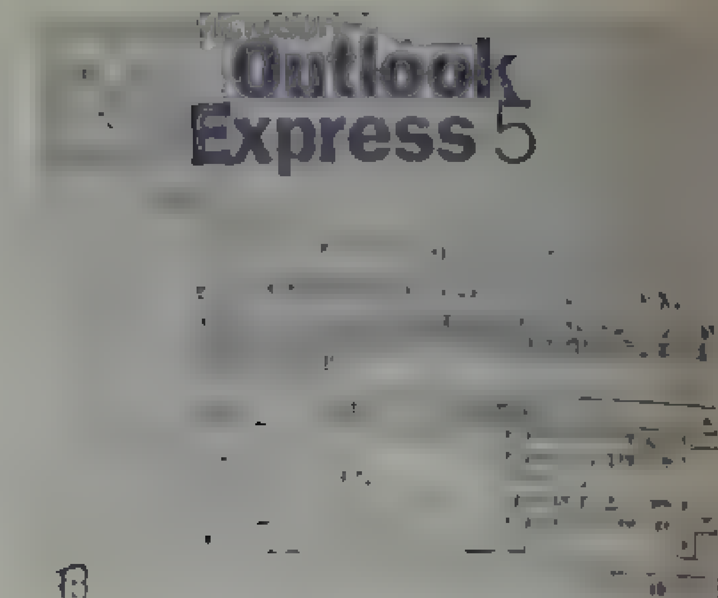
OE可以使用你拥有的全部邮箱中任意一个来发E-Mail。具体方法：在[新邮件]窗口中撰写信件结束后，打开窗口的[文件]菜单。如果成批发送邮件，单击菜单[以后发送方式]命令，在子菜单选中你需要的发件邮箱。以后发送邮件时，E-Mail就带有你选择的邮箱地址。如果是立即发送邮件，可单击菜单[发送邮件方式]，在子菜单中选中需要的发件邮箱，则E-Mail就立即从这个邮箱发出。



[自动分拣收件]

用OE 5.0可通过增强的邮件规则来实现邮件自动分类，以便把接收到的邮件放入不同邮件夹中。

在OE中，新建多个文件夹以存放与工作有关的各类邮件，然后单击[确定]按钮；选择[工具/邮件规则/邮件……]命令，若以前没有创建过邮件规则，则系统将直接进入[新建邮件规则]对话框；否则将进入[邮件规则]对话框，然后再单击[新建]按钮；在[新建邮件规则]对话框分别选取[规则条件下的[若“发件人”行中包含用户]和[规则操作下的[移动到指定



的文件夹]，然后单击[规则说明]中的[包含用户]超级链接；在[用户]框中键入发件人姓名，然后单击[添加]按钮，也可单击[通讯簿]按钮以直接选取发件人；返回[新建邮件规则]对话框，单击[规则说明]的[指定的]超级链接，并选取[收件箱]下的[个人]文件夹，然后给规则重命名，比如[个人邮件规则 #1]，最后单击[确定]。

[用地址簿保存常用邮件地址]

初上网的用户常将电子邮件地址写在笔记本上，到用时再逐个敲上去，实在浪费时间。实际上你可以用[通讯簿]来保存电邮地址。通讯簿具有存储联系人信息的功能，使您能方便地检索联系人。在OE中，“通讯簿”使用如下：单击[工具]菜单的[通讯簿]命令；在[通讯簿]对话框选择[文件]菜单下[新联系人]可添加新地址，若要修改已有地址，可从列表中选择地址，然后单击[属性]命令修改；添好或改好后单击[确定]即可。

有了“通讯簿”后，发送邮件工作大大简化，发送时只需在[收件人]左边单击[通讯簿]即可显示电子邮件地址列表，从中选择一个，单击[收件人]按钮即可。

[自动添加E-Mail地址]

OE通讯簿提供E-Mail地址自动添加功能。打开收到的邮件，用鼠标右键单击要添加的发信人名称，然后单击快捷菜单中的[添加到通讯簿]命令即可，如果要对所有回信E-Mail地址进行添加，可单击OE[工具]菜单的[选项]命令，打开[常规]选项卡，选中其中的[自动将回复邮件时的目标用户添加到通讯簿]项，此后所有通讯簿中没有的E-Mail地址均被加到通讯簿。

[在邮件中加入附件]

打开新邮件窗口，从[插入]菜单选择[附件]，或按工具栏上的回形针图标，从[插入附件]对话框选择要插入的文件，然后按[附加]按钮。这时正文编写窗口会一分为二，它的下方会显示刚加入的文件图标。用同样的方法，可以在一个邮件中插入多个附件。

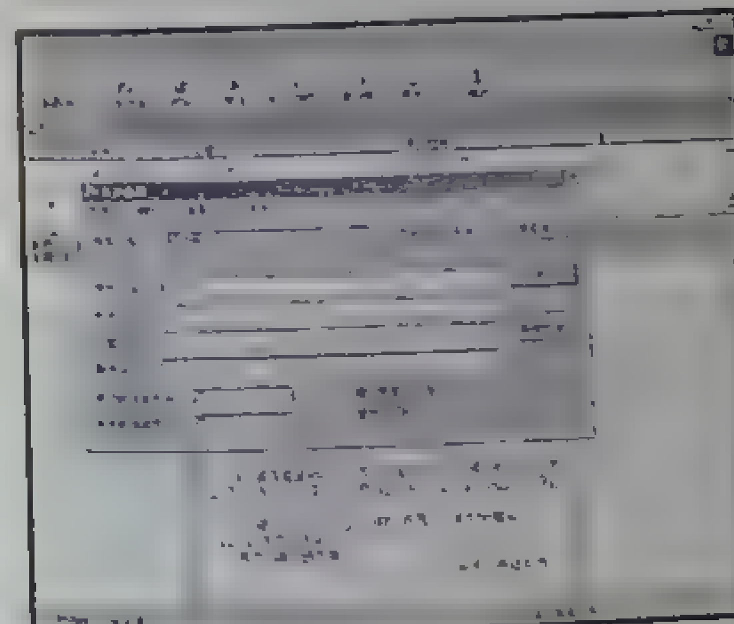
收到的邮件中若带有附件，可在信件预览窗口看到一个回形针标记，单击该标记可打开附件。

[发送文本文件]

日常收发邮件，普通文本邮件完全能够满足需要，没有必要使用HTML邮件。如果没有图像、表格或按钮等其它原因，应尽可能发送文本邮件。在OE中，设置发送文件邮件的方法为：单击[工具]菜单[选择]命令；单击[选项]标签，将[邮件发送格式]和[新闻发送格式]中的[纯文本]选中；单击[确定]按钮。

[充分利用抄送功能]

将一份邮件同时发送给多个收件人，可以用“邮件抄送”功能。在OE中，单击[新邮件]按钮；在[收件人]中添入第一个邮箱地址；在[发送]中将其他人地址添



人；按[发送]命令即可。

[快速查找邮件]

要在一大堆信件中找到想要的内容并不轻松，[查找邮件]允许用户在多文件夹中搜索邮件。单击[编辑]，选择[查找邮件]，以下任何条件都可以为查找邮件标准：谁发送邮件、邮件主题或标题、邮件中的文本等。

[用ISP邮箱提高发信速度]

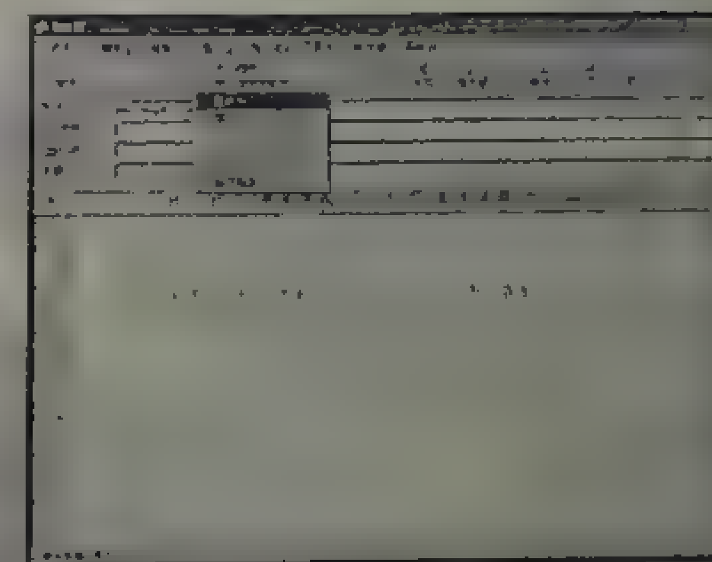
现在免费电子邮件大都支持SMTP和POP3协议，故在设置服务帐号时[工具]→[选项]→[邮件服务器]中的[发送邮件服务器SMTP]和[接受邮件服务器POP3]一般填相同服务器，如海南建恒电子邮局都填“www.88998.com”，但在使用中发现用此服务器发送邮件速度较慢。有没有捷径呢？经过试验发现，发送邮件的服务器不一定和接收邮件服务器一致，它可以是任何一个连通的主机，但最好是选择与您相距最近的主机最快。因此将帐号上[发送邮件服务器SMTP]由原来的“www.88998.com”改为你ISP提供的服务器将很大提高发送速度，且接收邮件人的信箱还是免费信箱。如我将它改为自己的上网服务器“pub.hy.jsinfo.net”后，速度简直不可同日而语。这种方法对其它免费信箱也适用。

[用ISP电子信箱提高收信速度]

免费电子邮箱深受网友欢迎，但免费邮箱往往访问速度慢。用以下方法可解决：进入免费电子邮箱，打开[邮箱配置]→[转发邮件](绝大多数免费邮箱提供这一功能)，将您ISP提供的邮箱地址填入[转往邮箱地址]栏，选择[转发邮件生效]即可。当然此方法的前提是您还拥有一个访问速度较快的、由ISP提供的电子邮箱。

[拒收垃圾邮件]

在[工具]菜单选择[收件箱助理]，点击[添加]，该窗口分为上下两个部分，上



而是[处理条件]，下面是[处理方法]。如经常收到发信地址为“qingzhu@990.net”的垃圾邮件，如果想以后不再收到它，可以在[处理条件]栏中选择[发件人]，并填入上述地址；接着在[处理方法]中选择[从服务器上删除]；确定后可以看到在描述框内出现[如果发件人地址中包含“qingzhu@990.net”，则直接从服务器上删除]的描述，目的达到。

[自动添加邮件签名]

在OE5用以下方法实现自动签名功能：启动OE选择[工具/选项]命令；[选项]对话框中，单击[签名]标签；在[签名]标签，单击[在所有发出的邮件中添加该签名]，使之处于选中状态，以便自动签名功能生效；在[签名]框中，新建签名名称，在下面文本框中键入你想添加的个人信息，如姓名、联系地址、电话等；希望在回复和转发邮件时同样自动添加签名，则可以单击[不在回复和转发的邮件中添加签名]前的方框，使之处于不选中状态；单击[确定]按钮，下次建立新邮件时就会在邮件中自动添加签名了。当然，可以单击[高级]按钮，为你的每个帐号设置一个漂亮签名。

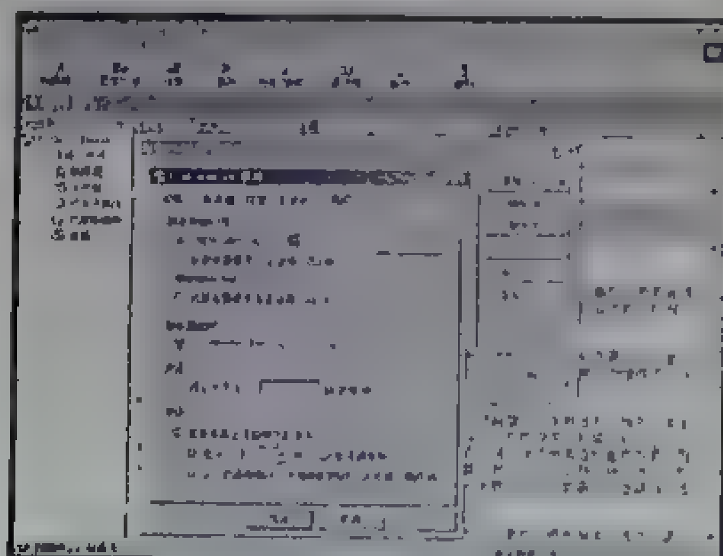
[解决乱码的两种方法]

使用电子邮件最大烦恼莫过于收到乱码邮件，这个问题对新手来说尤其严重，在OE 5.0中提供了解决乱码的方法：首先选择乱码邮件，单击[查看]菜单指向[编码]中的[简体中文(GB2312)]，也可指向[编码]命令中的[其它]，这里提供“阿拉字符”、“波罗的海字符”、“中

欧字符”等 19 种字符选择，你只需单击[简体中文(HZ)]即可。另一种方法：首先选择乱码邮件，单击鼠标右键打开邮件快捷菜单，选择[属性]命令；然后在出现的对话框中单击[详细资料]标签，单击右下角的[邮件源文件]按钮，这时就会打开邮件源文件码，这样就可看到邮件内容了。

[永远解除乱码的方法]

对 OE 进行设置，能从根本上解决电子邮件的乱码，方法：打开 OE，选择[工具]菜单的[选项]命令，单击[阅读]标签；单击[字体]，选择[简体中文(GB2312)]并设置为默认值，按[确定]按钮回到[阅读]对话框；单击[国际设置]，选中[为接收的所有邮件使用默认的编码]，确定退出。再次打开所有邮件，中文邮件不会乱码了。



[发送匿名 E-Mail]

在设置 E-Mail 地址时输入一个错误地址或干脆不填，能简单地发送匿名邮件，但不能做到真正匿名，因为别人可以从邮件信头部分看到发信时间，使用的服务器等信息。如果要实现保护重要 E-Mail 不被人截获及避免自己 E-Mail 地址被人当作袭击目标的一个重要手段，可以用匿名邮件转发器。remailer@replay.com、remailer@anon.efga.org 和 mixmaster@remail.obscura.com. 是几个匿名转发器的 E-Mail 地址。

匿名邮件转发器命令格式为：在邮件[收件人]中输入匿名转发器 E-Mail 地址。信体格式为：第一行空行；第二行写上“::”(两个冒号)；第三行写上“Anon-To:”，紧接着是收件人 E-Mail 地址；第四行必须空行；第五行开始是正文。注意不要把自己的签名写进去，否则就让匿名服务器白忙了，若使用 E-Mail 软件提供的签名功能，必须将其关闭。匿名邮件转发器会把你的邮件转发到收件人信箱里。匿名邮件转发服务器只是为了在必要时隐藏自己才使用，我们在网上要遵守网上公德，切记不可滥用

[脱机写邮件]

单击[文件]菜单，选择[脱机工作]，用户可以在不联机情况下，从容写好电子邮件。此时发送新邮件都被保存在发件箱中，只有当你按下[发送和接收]键，OE 才会自动连接网络将信件发出。

[压缩大邮件]

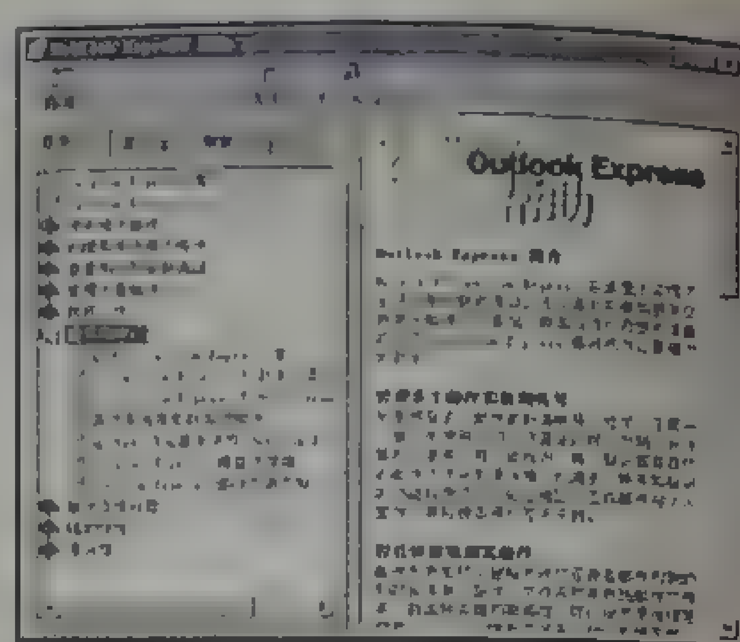
邮件越大，发送接收时间越长，且每个邮箱最大容量受限，因此在发送前最好将邮件压缩。你可以用 WinZip 等压缩软件对邮件进行压缩或用 FileSplit 等分割软件将大邮件分割成小邮件分期发送。

[不用 Word 作默认编辑器]

Word 启动时间长、占用内存多、邮件大，必然增加邮件传送时间，因此最好不用它作默认编辑器。当然对于电子邮件的使用，还有其它一些省钱方法，请读者以后在使用过程中慢慢摸索，在此不多叙。

[备份邮件]

IE 的 OE 虽然能导出邮件，下面的方法可一次导出多封邮件：打开 OE，进入要备份的信箱，如[收件箱]；选择要备份邮件。按住[Shift]键，点击第一封和最后一封邮件可全选；按住[Ctrl]键，点击所需邮件可选择多个；用鼠标左键点击[转发邮件]。此时刚才所选的邮件被作为附件，夹在新邮件中；在[新邮件]对话框选择[文件]菜单的[另存为(A)]命令，然后为此邮件取个文件名即可。以上方法可以有选择导出邮件。如果您想彻底保存



邮件，那就到[C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft\OE\Mail]文件夹中，将所有文件全部备份即可。

[备份地址簿]

在 OE 中通讯簿很重要，它记录通讯地址。由于一些原因，需要重装系统或格式化磁盘时，对通讯薄的备份就显得很重要。在[C:\Windows\Application Data\Microsoft\Address Book]目录中找到名为[username.wab]的文件，其中“username”为电脑中的注册用户名。这就是您的通讯簿，把它备份在指定路径下，以后重装 OE 将它复制到原目录即可。如果您嫌 Copy 麻烦，可以通过修改注册表一劳永逸。打开注册表，在[我的电脑\HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\WAB\WAB4\Wab]的[File Name]键值中找到[默认]字符串。右键单击该字符串，选择修改，指定到安全的路径。重装 OE 后，记得如此改回来就能找到原来的通讯簿。

[备份邮件帐号]

多个邮件帐号对网民来说并不是件新鲜事。若需备份帐号，先运行“Regedit”打开注册表，找到以下目录：[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\MICROSOFTternet Account Manager\Accounts]，这里保存你所有的帐号设置。将鼠标点在[Accounts]上，在菜单中选择[导出注册表文件]，在[导出范围]中选择[选择的分支]，按确定就可以。以后恢复时只需点击备份出来的*.reg 文件即可。■

实达铭泰《东方影都》

文/牧鹏　编辑/Chance

名称：东方影都
性质：多媒体播放/商业软件
介质：CD×1
厂商：实达铭泰/010-62501955-612
www.sunv.com
售价：人民币 29 元(标准版)

《东方影都》是实达铭泰开发的最新娱教系列产品，这是一款支持 Windows 9x/2000/Me 系列操作系统，用于解压和播放多媒体文件的新一代工具软件。《东方影都》支持的多媒体文件格式多达 30 余种，函盖常见的视频/音频数据流以及 CD、VCD 和 DVD 等多种家庭娱乐光盘。

[特色功能]

强力纠错：《东方影都》采用一套专用光盘数据度取技术，保证读盘时的稳定性。使用仿 Intel CPU 的二级缓冲处理方法，读取光盘时，使光驱激光头始终处于稳定移动中。《东方影都》将从光盘上获得的数据解码前进行坏数据检查和预处理，保证光盘读取的稳定性和解码后视觉效果的最佳结合。

双碟连放：双碟/多碟连放就是实现用一个光驱不间断把 VCD 光盘播放下去，而用户只需要在光盘弹出后插入新盘，就可以获得在不用操作的情况下连续不间断播放(换盘时影片播放不间断)。

支持 MPEG-4：网络上非常流行的 MPEG-4 格式可以直接用《东方影都》播放。

多画面点播：完全仿照真实 VCD 机的多画面功能，根据用户的选择可以进行 4 至 36 画面的点播。

多倍速播放：由于使用了全新的系统结构，能够以 0.1~2 倍速连续播放，同时保持声音同步。另外，高速播放同样支持全屏模式。

智能记忆：《东方影都》自动记住播放过的光盘/文件停止位置，下一次播放时自动调用、提示，免去了从头再看一遍和手工记忆的不便。

灵活的用户界面：采用最新 3D 界面合成技术，使界面用户化程度非常高，用户拥有良好的可参与性(自制 Skin 等)。

可用遥控器控制的软件：《东方影都》豪华版中，用户可以通过红外遥控器对软件进行控制，能够取代 VCD 机在家庭影院中的地位。

分别调整图象的亮度/色彩。

支持几乎所有的流行媒体格式：是目前国内同类产品支持文件格式最多的。

网络服务：利用大型网站的优势，建立强大的网络资源中心，用户可以获得实时国内外最新影音资讯，并且直接连接电子商务进行交易。

抓图
通道设置
属性设置
综合控制
界面设计
超级烂碟拷贝
CD直接转换MP3
WAV压缩成MP3
东方影都网站

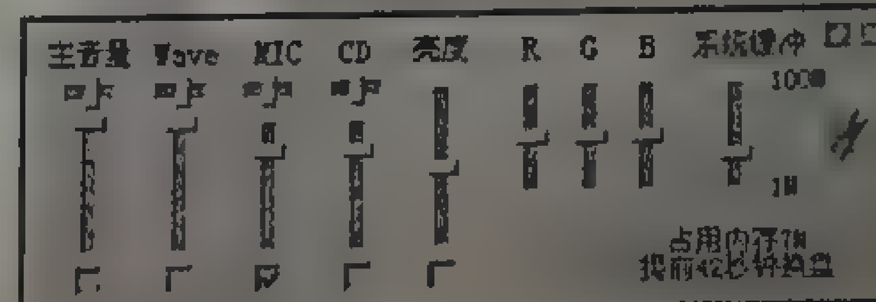
[技术热点]

《东方影都》采用了特别的图象合成和加速技术，以少量的速度换取更高品质的图象回放，在显示过程中减少了锯齿的出现。



提供超级克隆(同步克隆)工具，使最烂的碟以特殊形式克隆到硬盘上后再进行播放(文件格式*.cln)，避免光驱的疯狂抖动。

《东方影都》依照国际



标准进行解码，解码基于 DirectX 技术，保证《东方影都》产品在应用上与硬件的无关性，算法自动对 CPU 指令进行优化，而且自动对图像拉伸时进行像素柔化处理，以及采用消除锯齿的算法。

《东方影都》基于微软的技术对视频流图像进行分量运算，并将 RGB 转换为亮度、饱合度、对比度和色调值等参数，用户可以通过对熟知的这些项目进行调整以获得自己满意的画面。

[高级技术]

L1/L2 Cache：为系统特别设计了超高速 Level 1 缓冲和大容量的 Level 2 缓冲，保证在最坏的碟片播放时，系统依然能够保持足够的平滑，让遇到烂碟机器就打嗝，发出轰鸣和磨牙的事情成为过去。

采用 BFP(坏帧预测技术)：让讨厌的马赛克见鬼去。

提供高级用户平台：允许用户能够根据自己的计算机配置状况来设置东方影都，让您的赛扬、PⅡ和 PⅢ都能物尽其用，而不是被当作普通的 586 来使用，充分发挥机器性能，让花钱购置的高配置电脑能够获得充分的性能展示。

采用智能分色技术：系统可以分别对亮度和色彩进行调整。

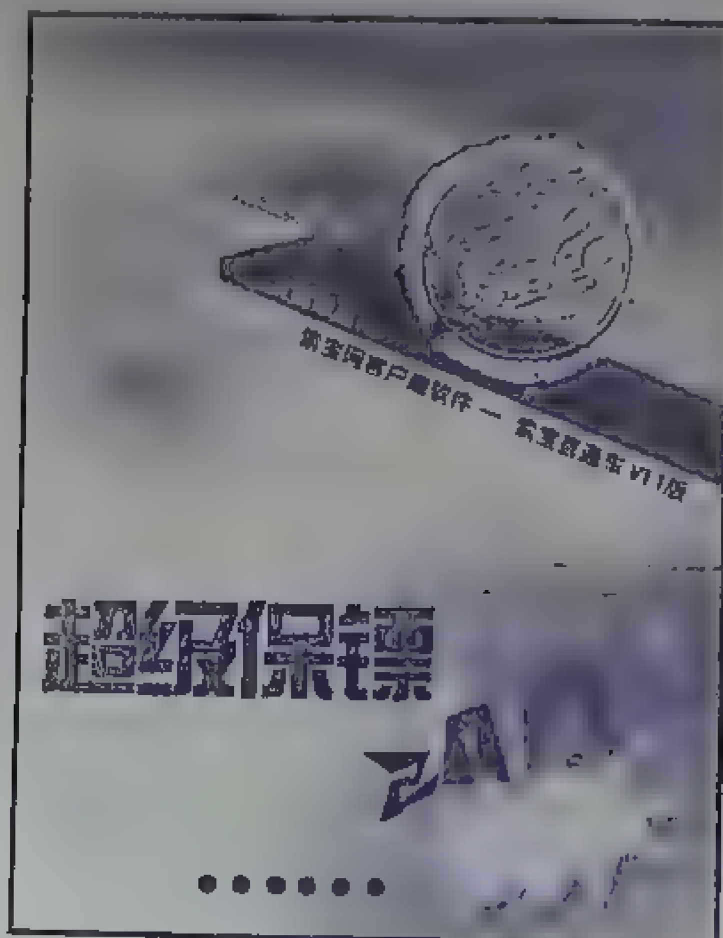
附注：
标准版：《东方影都》标准版一张，零售价 29 元；
经典版：《东方影都》经典版一张，赠送《大话西游》之《月光宝盒》及《大圣娶亲》一套，零售价 39 元；
豪华版：《东方影都》豪华版一张，电脑遥控器一个，零售价 99 元。

金品《超级保镖 2000》世纪版

名称:超级保镖 2000 世纪版
性质:系统维护/商业软件
介质:CD × 1
厂商:北京金品网络科技有限公司
010 - 82665898/www. bnft. com
售价:人民币 38 元(优惠期间)

文/Ronin　编辑/Chance

使用电脑时，很多操作都隐藏着危险；错误的系统设置、意外的文件删除、感染不知名的病毒、不兼容的系统文件或是安装软件错误，这一切都让人感到无比烦恼。如果你是计算机初级用户，一定会因为自己电脑系统常因病毒或人为因素变得面目全非而恼火；如果你是游



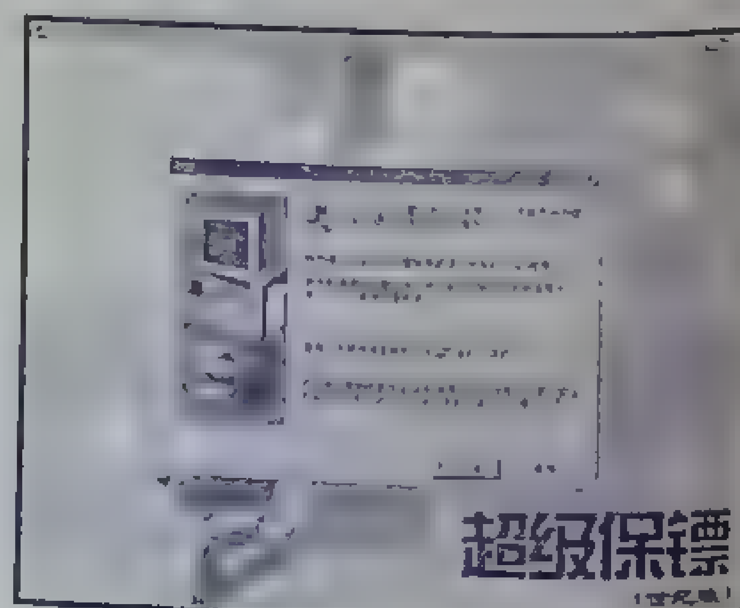
戏高手，一定会因为硬盘中充满垃圾文件、反安装不彻底留下的无用文档大大削弱电脑运行速度而厌烦；如果你是大型机房的管理者或维护者，一定因为硬盘内容的改动而小心翼翼地维护或频繁地把数据备份出来并一遍遍重装系统。有没有什么方法可以让用户从繁琐无谓的重复劳动中解脱出来，从而能轻松驾驭电脑，真正成为电脑的主人呢?

方法很多，利用各种系统保护软件就是其中之一。首先是系统备份软件，简单易用但缺点也不少，主要是占用硬盘空间。即使是压缩备份也要用去原系统容量的 1/2 硬盘空间，就说现在硬盘降价、容量增大了，可别忘了各种应用软件的块头也随着越变越壮，最新的 Windwos Me 一安装就 600 多 MB，快赶上 Win 2000 了。还有就是不少备份工具要基于 Windwos 使用，离开还不行。平时备份个数据还可以，但如果系统塌了，Windows 都进不去，就更别提用软件恢复了。

还有一类是系统优化型软件，特点是防患于未然，经常优化，东修西补，不时纠正一些错误，也能让机器保持稳定。但要真碰上大毛病，还是上面那句话，Windows 都进不去了，还提什么软件。另外需要注意，这类软件使用起来都比较复杂，你得弄明白各种优化操作都意味着什么效果才好对症下药。而且此类软件做得好的多为国外产品，英文差了还真弄不明白，到时候操作错误，没毛病搞成有毛病，小毛病搞成大毛病，哭都来不及。

这里介绍一款《超级保镖 2000》(世纪版)，看看合不合大家的口味。这是国内"金品软件"推出的最新版系统恢复软件。中文化界面简明易懂是没得说，最主要是它的工作方式：利用"系统再生技术"内核，可以防止由计算机系统崩溃造成的灾难性破坏。这种方法是把系统安全技术在操作系统内核进行无缝嵌入式集成，动态捕捉系统安全进程，静态固化系统安全状态，把整个系统进行多种方式的安全划分，确立不同的安全状态和保护模式。一旦系统崩溃，可利用这种技术百分之百恢复除物理性消失的所有数据；对于部分物理性消失的数据，可由底层记忆系统进行补偿性再生而得到基本完备的原有数据；对于完全物理性消失的数据，可由底层记忆系统的"基因元素"进行创造性再生而得到原有数据的部分资料。简单地讲就是"记忆"下所需的当前系统状态，以便日后出麻烦时恢复，而且是在未进人任何操作系统前的启动阶段即可进入操作。还有，这种"记忆"可不是简单备份，除了并不算大的主程序，无需占用额外的硬盘空间。

《超级保镖 2000》(世纪版)已经由当初 1.0 版时的一个单一系统恢复软件变为了一个功能丰富的系统工具软件包，内核技术进一步得到改进，主要的系统恢复功能也更加安全、稳定、全面。全中文新界面更加人性化，多项辅助的实用功能使得这款软件更加超值。除了依旧适用于 Win 9x 系统外，本次的"世纪版"还附送针对微软最新操作系统 Windows Me(beta 3) 的《超级保镖》测试版，给喜爱追赶潮流的电脑爱好者提供全面保护。有了《超级保镖》的防护，你可以更改系统任何设置，不必担心电脑系统遭到破坏；可以让放心安装各类新软件，不会因软件冲突而导致原有系统无法正常运行；也不必担心软件反安装不彻底留下各种垃圾文件，既占硬盘空间又影响速度；《超级保镖》保护模式的文件隔离系统还可以抵御众多文件感染型病毒的破坏；个人文件可以隐藏起来，没有密码谁也别想看到或使用；电脑被别人使用时，还可以隐藏光驱和软驱，让别人不能随便安装和拷贝电脑上的文件。功能还挺强大，试着用它锁住你不稳定的Windows 吧。



制作 Dreamcast 自启动光盘

文/Pokemon　编辑/Chance

DC 大概是目前国内热销程度仅次于 PS 的游戏主机，相关文章也越来多，小弟也来凑热闹，与大家一起制作能够自启动的 Dreamcast 游戏光盘。

最近给 Dreamcast 开发程序是非常流行的事，但很多人都不了解如何制作能够自己启动的 CD - R 游戏光盘，这样在使用这些程序的时候仍然需要原先的 DC 引导盘，非常麻烦。使用下面介绍的方法之后就能够免去这些烦恼了。

首先是制作准备工作，在进行这篇文章的时候，我们需要以下软件：

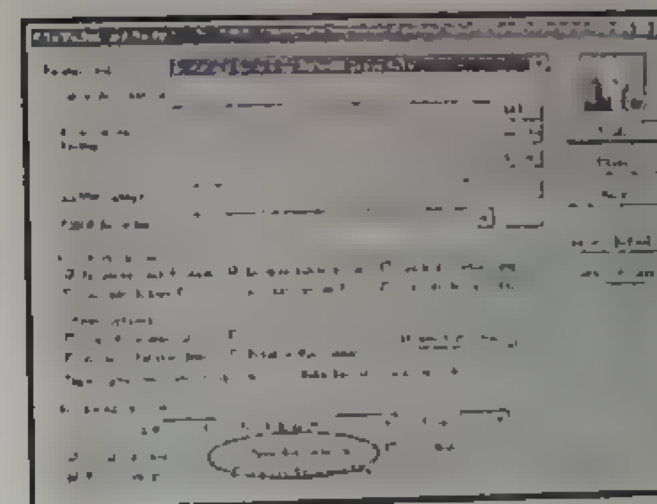
CDRECORD 和 MKISOFS，文章最后会给出下载地址；

Echelon 的 Self - Boot Kit。

如果你已经下载了上面的软件，那么我们就可以开始制作了。

[刻录一般 CD]

第一步先建立一个目录，如：[selfboot]，然后将这些软件解压缩到这个目录中。打开刻录软件 CDRWIN，选择左上的第一个图标[Record Disc]。然后选择窗口右上角图标[Load tracks]，接着点击[Add]按钮，选择你建立的 [selfboot] 目录中的 AUDIO. RAW。在刻录选项中选择 [Open New Session]，就是说不要将 CD 封闭，因为后面还要继续刻录(图 - 01)，开始刻录。刻录过程非常短，4 倍速 CD - R 应该在 10 秒之内完成。但要注意不要将刻录好的 CD - R 拿出光驱，后面还要用到。



(图 - 01)

在 [selfboot] 目录里建立一个子目录 [data]，将无法自启动的程序/游戏光盘上面的内容全都拷贝到[data]目录中，去掉所有文件的只读属性。

把[data]目录中的 IP. BIN 和 1ST_READ. BIN 两个文件向上转移到[selfboot]目录中(也就是[data]的上一级目录，你刚刚解压的很多文件都在这个目录中)。

大家要注意两个文件的关系：IP. BIN 是 Dreamcast 的引导扇区，必须在光盘 Session2 的最前面被写人；而 1ST_READ. BIN 则是 DC 的可执行主文件，作用有点类似于 Win98 的 win. com，它负责整个 DC 游戏/程序的执行。不过 1ST_READ. BIN 的文件名是 SEGA DC 开发包默认的文件名，但并不是唯一指定的名称，所以有些程序员可能会将它改成其他的名字。另外如果程序使用微软的 WindowsCE 开发包来开发，默认可执行主文件是 0WINCEOS. BIN。如果遇到了被改名的情况，只要用类似 UltraEdit 的程序以二进制方式打开 IP. BIN，离文件开头很近的地方就可以看到默认的可执行程序文件名(图 - 02)。由于可执行程序的文件名不统一，所以我们以下的文章全部以"可执行程序"来表示。另外，如果你没有找到 IP. BIN 文件，那么说明这个程序/游戏目前是无法制作成自启动光盘。

```
20 ; SEGA SEGAKATANA
53 ; SEGA ENTERPRISES
20 ; 3BF4 GD-ROM1/1
20 ; JUE       0799A10
31 ; T27903M    V1.001
20 ; 20000508
20 ; 1ST_READ.BIN
20 ; SEGA LC-T-279
53 ; RECODE OF LODOSS
20 ;  WAR
20 ;
```

(图 - 02)

DOS 命令行状态下，在 [selfboot] 目录执行敲人 "cdrecord - scanbus" 以扫描你的 CD - R 光驱 ID 号，得到参数格式为 "x, x, x"，记住这个参数（这个参数也可以通过 CDRWIN 得到，但 CDRWIN 的格式是 x: x: x，可以后面图 - 04 中看到例子）。

接着在 DOS 下执行"cdrecord - dev = x, x, x - msinfo"取得 CD - R 光盘的 Session 信息。这里的 "x, x, x" 就是刚刚用" - scanbus" 得到的驱动器 ID。另外，由于这个信息是读取光盘出来的，如果你拿出了刚刻录好的 CD - R 光盘，是不会得到结果的。执行这个命令行所得到的结果应该是0, 11700 或者 0, 11702，记住这个数字。

下面要作的就是修改启动文件和可执行文件，如果操作错误将直接导致光盘不能自启动，所以大家一定要非常小心才是。

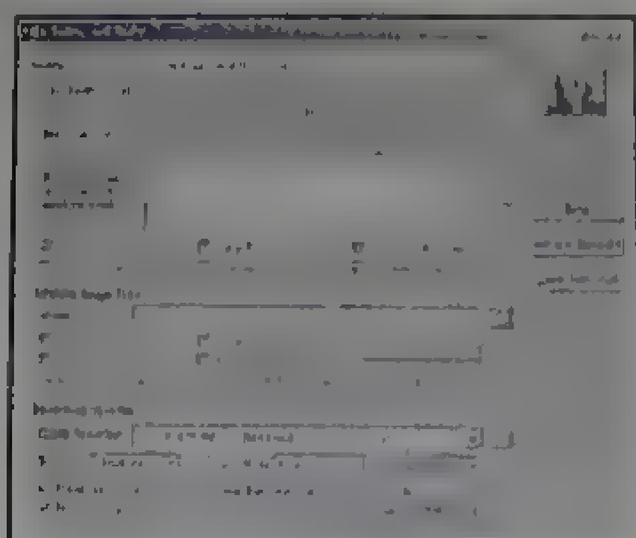
还是在[selfboot]目录中，确保 IP. BIN 和"可执行程序"都在这个目录里，且已经去掉了只读属性。然后运行 binhack. exe 文件。这时屏幕上会提示要你输入准备修改的二进制文件(Binary)，输入"可执行程序"的名字(比如 1ST_READ. BIN 或者 0WINCEOS. BIN 等)。这时软件会判别程序类型，如果是 SEGA DC 开发包的程序则要进行一点改写，binhack 会向你询问刚刚使用" - msinfo"参数在 DOS 所得到的结果数值，但这里注意的是只需要输入逗号后面的数值就可以了，如：得到的结果是0, 11700，那么只要输入 11700 就行。如果是微软 WinCE 开发包的程序，binhack 不会询问这个参数。最后，binhack 会询问引导扇区(Bootsector)的名字，输入 IP. BIN 就可以了。

如果上面执行的操作没有错误，那么程序已经成功对 DC 的引导扇区和可执行程序文件进行了修改，可以制作自启动光盘了。下面，将 "可执行文件" (1ST_READ. BIN 或者

0WINCEOS. BIN)移动到[data]目录中，与游戏/程序的其他文件放一起。检查一下[data]目录的容量，如果容量小于620MB(以74分钟CD－R为例，前面的音轨会占用26MB左右)，你还可以通过放置dummy文件来提高Dreamcast对这张光盘的读取速度。方法如下：如果[data]总容量是200MB，那么620－200＝420MB，找一个或者通过其他程序生成容量在420MB左右的文件放在[data]里并改名成000DUMMY. DAT就可以了。

在[selfboot]目录中执行下面的命令行来将[data]目录中所有文件打包成一个ISO文件："mkisofs －C x, y －V DiscLabel －l －o data. iso data"。其中"x, y"是类似0, 11700的数值，这次要完整输入；DiscLabel是光盘卷标，可以按照自己的爱好起；data. iso是将要生成的文件名；最后的"data"就是[selfboot]目录下的[data]目录名称。

Mkisofs在打包过程中会自动按照文件名顺序来排列文件，所以刚刚制作的000DUMMY. DAT会自动排列在前面——这会在刻录时把其他重要文件"挤"到光盘的外圈，使DC在读取程序/游戏CD－R的有用数据时提高速度。



(图－03)

在生成iso文件的开始会有提示说参数过老的问题，可以忽略。

当iso文件做好之后，还有一步要去作，就是将IP. BIN的数据插入到刚刚生成的iso文件中。在DOS下[selfboot]中运行ipins. exe，程序会询问引导扇区文件名，输入IP. BIN，完成。

现在，iso文件的准备工作已经全部完成，下面进入CDRWIN继续刻录。选择上层右边第2个图标[File Backup and Tools]，再选择[Record an ISO9660 Image File]。Image Filename是刚生成的data. iso。刻录选项如下：

Disc Type: CDROM－XA
Track Mode: MODE2
Finalize/Close Session: Yes
Write Postgap: Yes
Open New Session: No
Test Mode: No
Verify Recorded Image: No

开始刻录。(图－03)

如果刻录过程中没有任何报错的信息，那么就可以将这张光盘放进你的Dreamcast中去测试了，看看是否不再需要那些引导盘了呢?

[刻录含音轨的CD]

上面介绍的方法对于带有CD音轨的游戏或者程序并不适用，所以下面简单介绍一下如何刻录带有CD音轨的光盘，由于有一部分和上面的操作重复，这里就不再过多说明上面的操作了。在刻录带CD音轨的光盘时不用专门刻录AUDIO. RAW。但是对于程序数据的处理与上面一样，参数有可能会变化。

在[selfboot]中建立一个[cdda]目录(与data目录平级)，将带有CD音轨的光盘放入光驱内，执行CDRWIN上层图标中间的[Extract Disc/Tracks/Sectors]，选择正确的驱动器，会看到左边列出了当前驱动器中所有数据和音轨。选中所有音轨(红色的)(图－04)，把他们输出到你刚刚建立的[cdda]目录中，文件名是"trackxx. wav"(其中xx是数字)

(图－04)

在DOS进入[cdda]目录，执行"copy track03. wav track01. wav"来拷贝文件。

进入CDRWIN开始刻录所有wav文件，但一定要注意文件顺序是否与文件名的数字顺序排列相同。确认之后开始刻录，但要"Open New Session"。

后面的操作与不带CD音轨的程序刻录方法相同。

刻录工作已经大功告成。但现在又有人提出改进方法，因为在刻录没有使用CD音轨的程序时，仍然要刻录一个CD音轨，这个音轨一点用处都没有，只是摆样子给DC看的(DC的数据是从光盘第2个Session开始识别的)。所以完全可以让前面的CD音轨来代替DUMMY文件，只要计算一下CD音轨长度就可以了。这里就不再介绍这种方式了，大家可以自己去尝试一下。

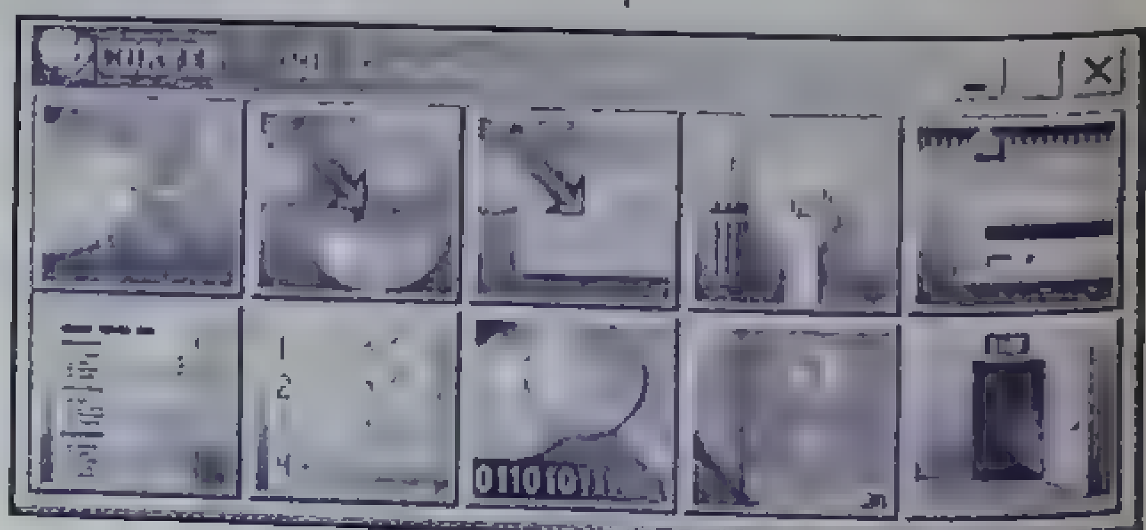
[其他刻录方法]

另外，有些CD－RW光驱无法使用CDRWIN正常刻录程序，这种情况下可以使用DOS下的CD Rrecord来刻录，但比较麻烦。下面介绍一下使用方法：

```
cdrecord -dev=x,x,x -multi -audio audio.raw(刻录第一个音轨)
cdrecord -dev=x,x,x -multi -audio \cdda\track01.wav \cdda\track02.wav(刻录所有音轨，但是要注意文件名和顺序)
cdrecord -dev=x,x,x -xa1 data.iso(刻录数据轨)
```

上面的x, x, x是驱动器ID号。■

附录：ftp. fokus. gmd. de/pub/unix/cdrecord/alpha/win32/cdrtools－1. 9a03－win32－bin. zip



新域名的价值

文/蔡建华　编辑/Nowhere

掌管网络门户大权的域名管理机构ICANN一直在既跟增加顶级域名，用以缓解域名资源的匮乏，由于客观上和技术上的原因一直没有正式推出，经过长达数年之久的准备，这个问题终于要浮出水面了！在接下来的两个月的时间里，ICANN将要针对一些域名机构提出的新的国际顶级域名后缀进行开会讨论，以决定需要增加的顶级域名类型，也就是说，再过两个月，互联网上将会出现崭新的名称。ICANN计划从各域名机构提议的47个域名后缀中选取最能代表网络特点和发展方向的几个域名，其总数将不超过十个，这些候补的域名包括："．shop"、"．firm"、"．info"、"．site"、"．web"、"．kids"、"．pro"、"．suck"，" sex"、"law"、"．bank"、"．dir"、"．biz"、" ．movie"、"．union"、"arts"、"rec"、"nom"，"casino"、"fam"等，这也就是最近一段时间里，人们在广泛谈论的新国际顶级域名。新国际顶级域名之所以如此倍受关注，主要是因为新顶级域名所拥有的无与伦比的价值！

一直以来，．com在域名界有着至高无上的权威地位，这主要源于早期开发浏览器的公司为自身的利益考虑，在缺省状态下，浏览器会自动加上．com后缀(．com开始的时候代表商业公司)，虽然现在随着浏览器性能的发展，这一点已经不再重要了，并且由于习惯的影响，．com不再是代表公司了，而是代表网络。以至于美国一些政府部门放弃．org、．gov域名，转而注册．com域名以寻求更通俗的网络入口！由于网络的发展，．com下注册的域名已经超过千万，人们对越来越长的难以记忆的．com域名越来越感到厌烦，推出更容易理解和记忆的新顶级域名就成了必然。

几年以前人们就已经认识到特殊域名拥有的巨大的商业价值，．com时代一个好的域名拥有很高的价值，这可以从域名的成交价格来说明，门户网站Tom. com的域名以250万美元购得，盈科数码动力以一百万美元购得看起来不怎么样的Cyberworks. com域名，Loans. com的成交价格超过三百万美元。cool. com标出三千八百万美元，America. com出价一千五百万美元，天价域名Business. com所获得的效应远远超过了价格，阿里巴巴耗费2000万美元广告宣传产生的效果还远不及Business. com没有建站时！这种差距随着时间将会更加明显，其原因是你不可能始终投入超量的广告费用，但好域名的广告效应是永恒的。

一个测试域名价值的简单方法是，当你拥有一个域名的时候，不要作任何宣传，仅仅在几个不做人工排序处理的著名搜索引擎上作简单登记，你可以记录在一段时间内你的域名获得的查询数和被点击数，这种被称为自由点击率的方法虽然简单但很有效，它可以简单反映一个域名在一断时间内所拥有的价值，当然这种方法的局限性和实效性是非常明显的，如果你想更准确的了解域名的价值，可以参考中国频道易名网站(http://www. domainpricing. com)的域名估价模式。不过，即使是最精确的人工域名评价，其结果也会有很大的主观性和离散性，这更象是古老的测字术，只是这种基于统计学和无形资产评估流程的方法更为科学。

新域名的推出不应该仅仅看成是增加几个后缀，以后的域名名称系统将更加专业化和对口。明天也许会是这样的，当人们想购物的时候会到．shop，想玩游戏的时候会到．game，而想交友的时候会到．club，想查询一个公司的信息的时候则去访问．firm，这才是ICANN推出新域名后缀的原意和价值所在。这种发展的方向已经很明显了，如果你还不清楚这种价值的话，还可以看一看以下的例子，Apple. com是苹果公司的域名，如果Apple. shop被一个苹果商注得，苹果公司将无法要回这个域名，不幸的是，假如这个苹果商受到IBM的引诱在网站的入口添加了指向IBM公司的链接，假如将来人们习惯于在．shop购买的话，当人们敲击Apple. shop的时候就会被引导到IBM公司，这种定单的流失是巨大而长久的，万一Haier. shop被指向了克莱斯勒，Tcl. shop被指向了sony，将很难想象结果是怎样的，未来的损失也许会是上亿。

正是由于新域名的这种巨大的商业价值，使得各国的域名机构对新域名普遍关注，台湾和日本的注册商已经开始新域名的预注册。在我国开展新域名注册的网站有电子商务银行(http://www. BankeB. com)，高新技术(http://www. HighNewTech. com)和易名网站(http://www. DomainPriced. com)。新域名的推出对于我国来说是一个很好的机会，在．com的时候，由于历史的原因，我国的国际域名注册业务普及较晚，大量公司、企业和地区的域名被国外抢注，有些域名可能永远无法要回，象众所周知的Beijing. com在Afternic网站被公开拍卖。wuhan. com被一家瑞典公司注得，当武汉市领导和可口可乐公司的负责人欲联手购回域名时，对方的答复是：这个域名不卖。网络流行一句话：除了域名外，网络没有后来者。因此，在域名发展的初期，注册本属于自己的域名才是明智之举！■

金戈铁马的世界

文/ZQK　编辑/Nowhere

一提起军事、武器，大多数的男同胞都会不加思考地说出一大堆武器的型号、国别、编号等。

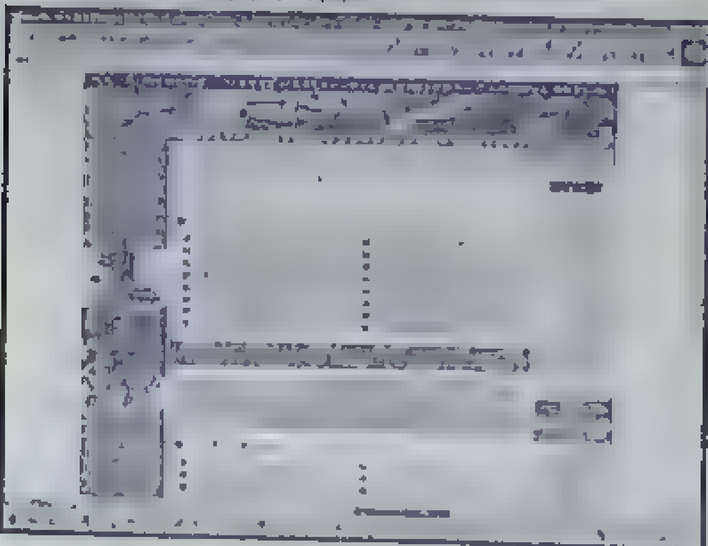
军事对天生好动的男同胞们来说是一个“热血沸腾”的话题，一谈起这些就有如“滔滔江水，绵绵不绝”。

由于电脑、网络时代的来临，军事网站也成为网络中的主角之一。军事网站具有许多报纸、杂志比拟不了的优势，例如，信息更新快、信息量巨大，在国内的军事网站中一部分是个人制作的，别小看它们哦！它们当中有很多非常精彩。还有一部分是国内著名网站推出的军事频道，它们的新闻迅速、及时，是了解时事的窗口。好了，说了这么多，下面就让我来介绍这些精彩的站点吧！

世界军事之林

http://armsworld.heha.net/

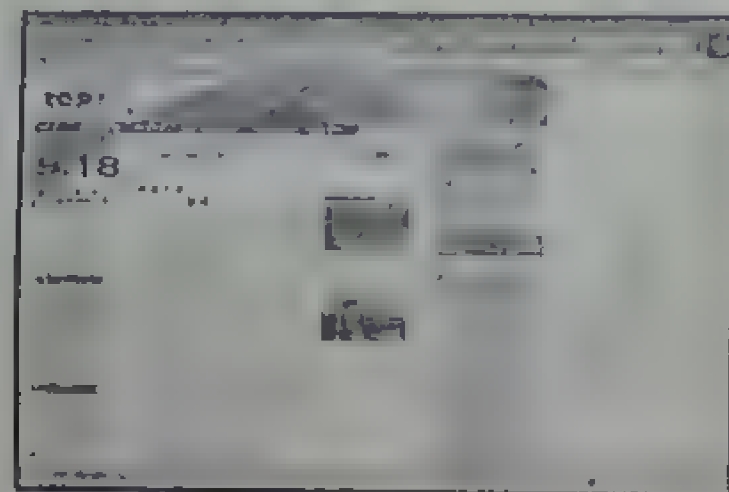
这个站点无论从网页设计、新闻量上看，作为一个个人网站来说都是很让访问者吃惊和敬佩的。细细品来，该网分为世界军事报道、世界最新武器、世界陆军博览、世界海军博览、世界空军博览、历代世界战役、将领、世界核武器等栏目，可以让军事迷们饱餐一顿，确实是一个应该去的好网站。



鼎盛军事网

http://www.star.net.cn/

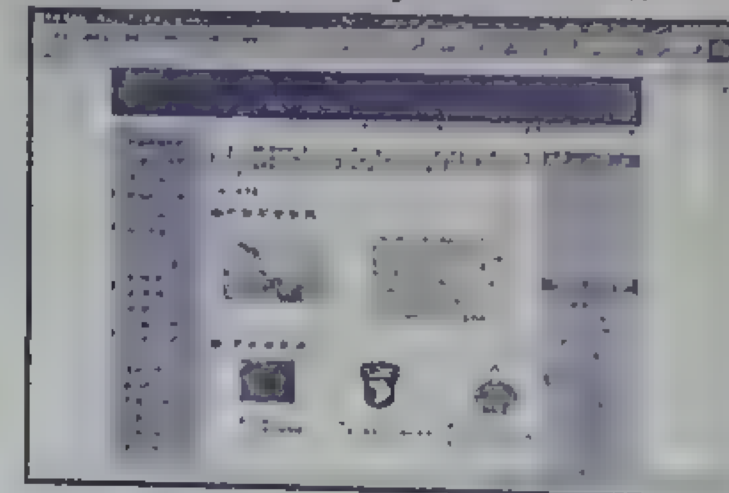
这个网站不仅有个响亮的名字，而且是个很有人气的站点，主要由鼎盛军事新闻、军事专栏、武器图鉴、网站动态、



网友佳帖等版块组成。值得介绍的是鼎盛军事资料库，它共收有大量军事新闻、军事图片、军事著作、军事人物、军事战役、军事文章、大幅壁纸等资料，通过输入关键词即可从资料库中查询到相应的信息。鼎盛资料库门类齐全，内容丰富，是军事迷们不可缺少的工具。

军事情报网

http://www.militarynet.com.cn/



该网站是一个老牌的军事站点，主要包括环球军事新闻、军品专卖店、台海专辑、军事网友阵地、热点武器论谈、中国军事、军事图片库等。

自从阿扁上任以来，台海成为众人关注的焦点，该网站的台海专辑、中国军事两个栏目值得众网友们驻足，了解两岸军事实力对比，台湾政策走向等。

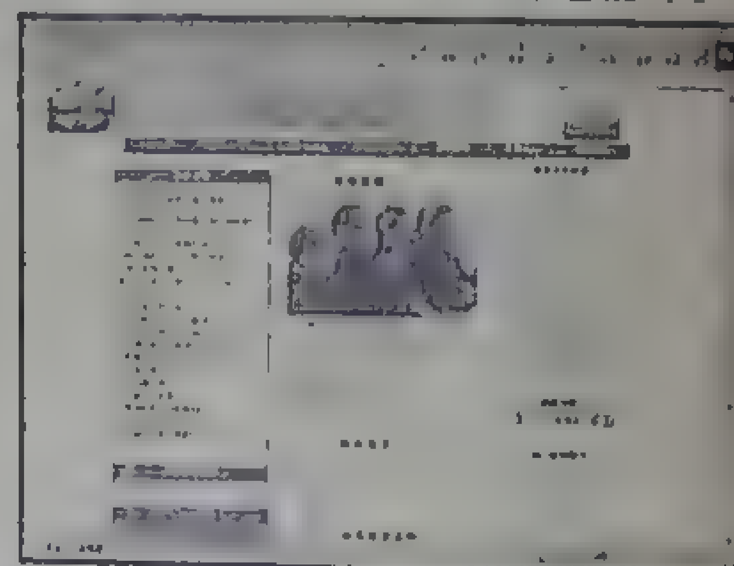
另外，该站点以文字报道为主，浏览速度令人非常满意。

凤凰军事

http://lw-www.sd.cninfo.net/jstd/index.htm

这个网站乍一看没什么特殊之处，网页设计方面比较简单，仔细浏览后发现，该网站将各栏目又细细划分，使军事迷们能够更仔细、更有目的性的浏览内容

还有，就是军事图片有一些很少见的图片（如中国歼十），很可惜，这些大图片非常不清晰，没有收藏价值，不过如果你将这些图片都看完一遍之后，你也将成为一个资深的兵器迷，所谓“熟读唐诗三百首，不会吟诗也能吟。”

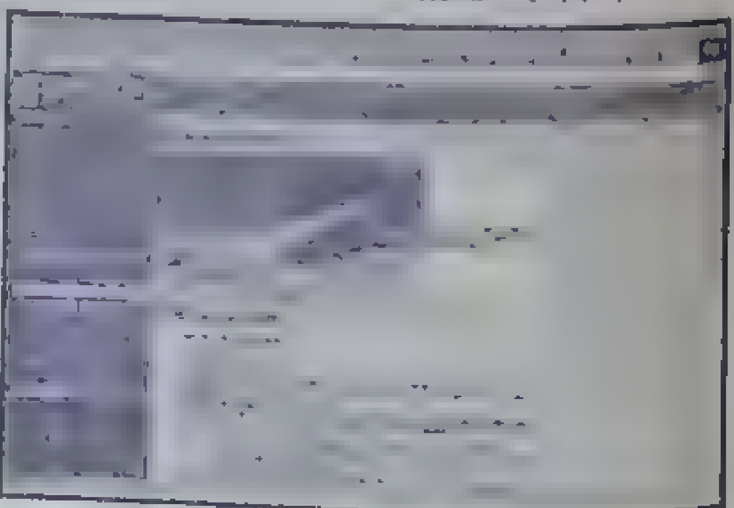


军事烽火台

http://www.superarmy.com/

如果你是个骨灰级的军事迷，可能大鱼大肉吃得太多，渴望有一些新鲜的东西，那么你可以看看军事烽火台。这个网站可谓是个骨灰级的军事网站，这里不仅有大众化的军事新闻（热点动态），还包括模型天地的精美模型图片。

在建国初期，百废待兴。共和国又遇到朝鲜战争。在面对装备精良的美帝国主义为首的联合国军，中国人民志愿军凭着小米加步枪打败了联合国军的飞机大炮……在精彩专辑中，大



家可以一睹那一段我们没有经历过的年代。还有解放军轻武器专辑、还有美A-12新型隐形攻击机揭秘等，一定可以使大家大饱眼福了。

环球军事

http://www.cn.tom.com/army/

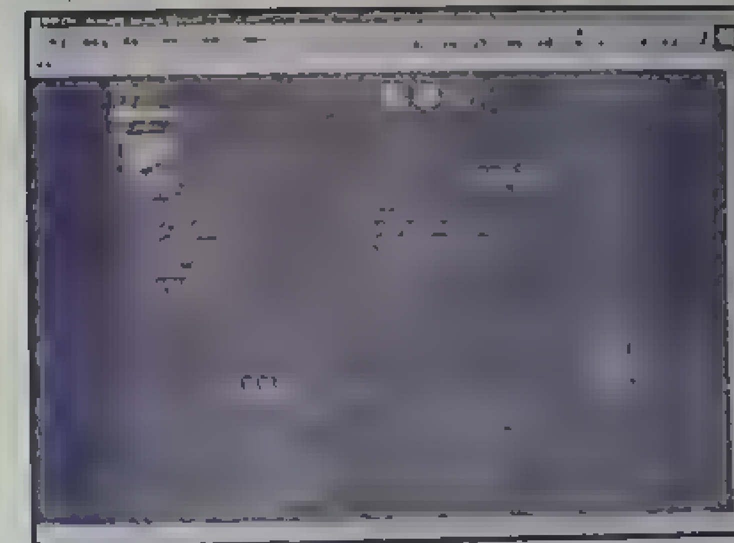
说起军事迷，大家首先想到的是兵器，然而要成为一个真正的军事迷，就要在军事两字上多下些功夫。如果有兴趣，你可到环球军事上去看一看，看一看黄土岭击毙日本“名将之花”的激烈战斗，看一看第一次世界大战索姆河战役的残酷……



另外，这个网站在首页对各国军力的进行介绍时，采取的形式比较新颖，它用一张世界地图。分大洲介绍各国的军力。美中不足的是该站点的浏览速度较慢，所幸还能忍受。

军事百科

http://www.oh100.com.cn/teeh/junshi/

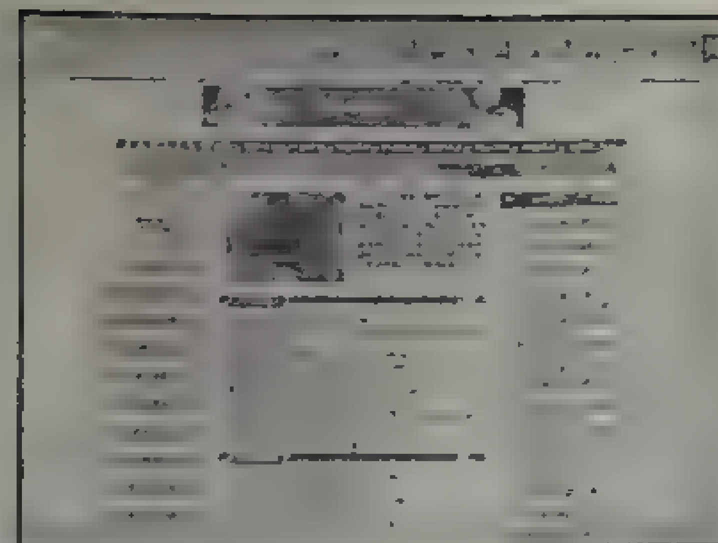


这个网站没有兵器图片资料，军事新闻的内容不同于其他网站，（其他网站的新闻有很多都是相似或相同的），该网站的所有内容都以文字为主，在这里详细介绍了从古至今的中外名将；现代各种尖端武器以及军事科技发展趋势；世界历史上著名战史。看来很是过瘾。

《舰船知识》网络版

http://jczs.sina.com.cn

提起《舰船知识》，那可是一本军

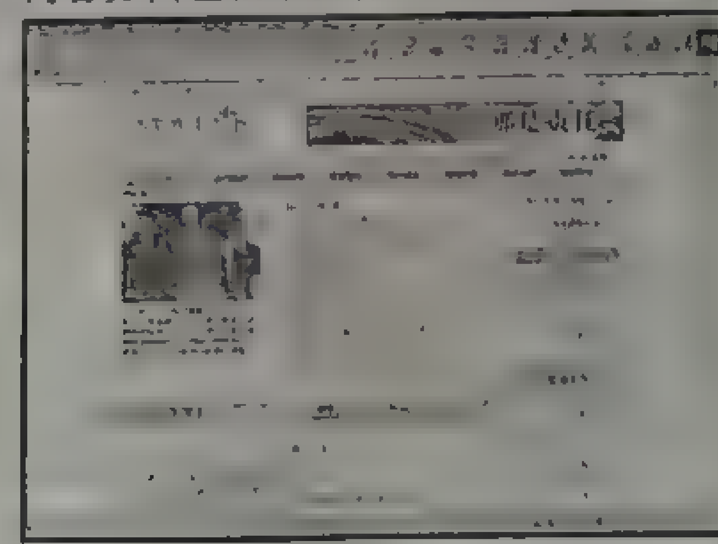


事迷每月必买的杂志，而新浪与《舰船知识》联手制作的新浪军事频道，也是新浪和《舰船知识》依托各自优势，强强联手的结果，该站的军事新闻报道及时，迅速，更新速度快，另外，它的图片栏目不同于其他，全部都是新闻图片。真实、专业、准确，是其他网站无法比拟的。

三九军事网

http://www.999.junshi.com/

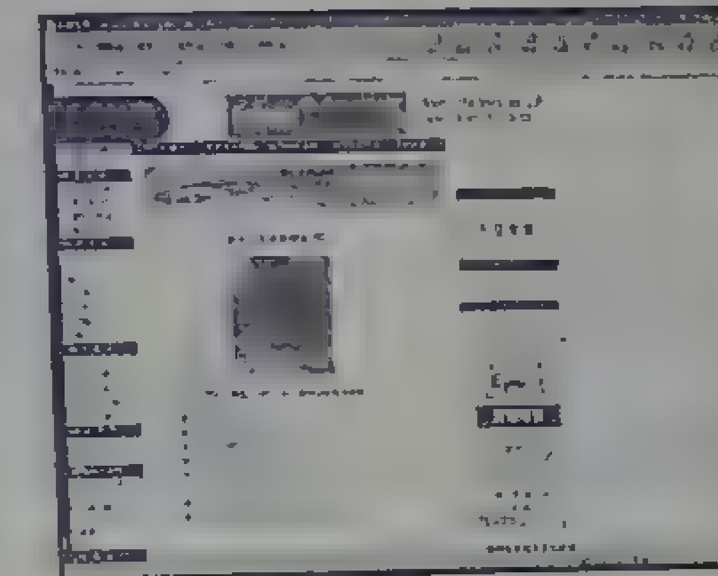
该站点由新闻速递、三九论兵、专题论点、空穴来风、网友天地、兵器图鉴、战史战例、将帅传奇、军事百科、神兵奇旅、谍海波澜、现代人防、娱乐阵地等栏目所组成，在网页设计方面给人感觉很整洁。内容方面也很丰富，只是略显陈旧。



兵器世界

http://www.bingqi.net/

此网点内容中兵器图鉴占了很大的份量，是一些初级兵器迷们应该光顾的地方。这里主要是以图文并茂的形式向

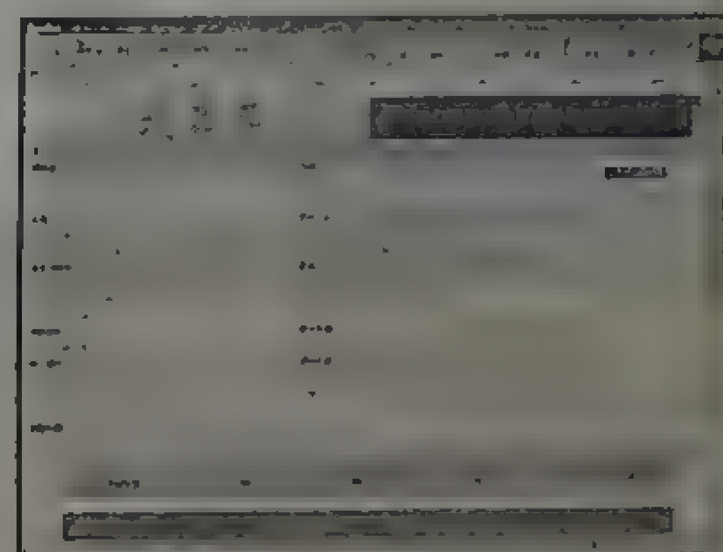


读者们介绍当今武器，特别是中国军队的最新装备，具有很强的可读性。

武器库

http://www.yihot.myetang.com/

“武器库”的网页设计非常简单，它着重兵器的介绍，在武器的文字和图片的搜集上下了很大功夫，可以说是世界武器装备的大集锦。

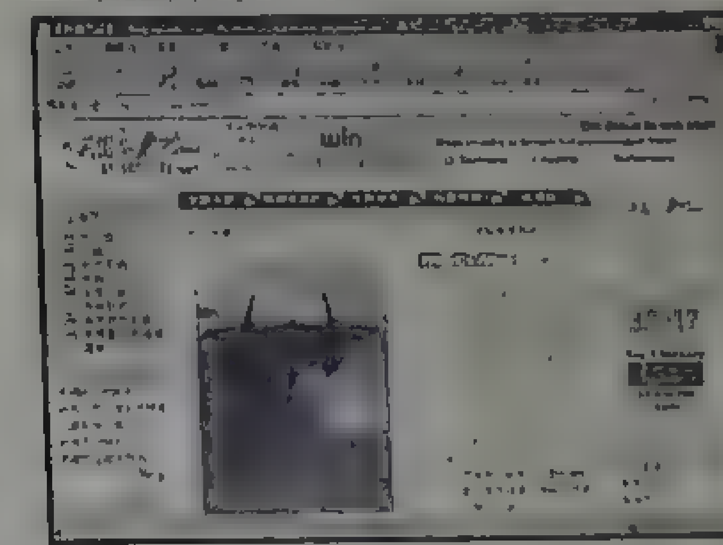


兵器图鉴

http://x-files.1648.net/

兵器图站可是本人最新发现的一块“新大陆”，其他网站往往因为搜集的图片质素粗糙或者图片资料不全，所以没有多少大图片，而此站点不仅对各种武器分门别类进行详尽的文字介绍，并且还有许多精美图片可供军事迷们下载。

还有就是该站点可有一些独家“猛料”并且有图作为佐证，绝不是空穴来风哟！譬如……多说无益，我看还是各位自己去看个究竟吧。



在当今科技迅猛发展的时代，武器装备作为国家科技水平的代表，也理所当然为军事迷所关注。另外，随着冷战的结束，新的世界多极化的形成，全球和平的力量也越来越壮大，然而世界上仍然存在着霸权主义，强权政治，也存在着许多的战争隐患。随着祖国经济、科技的腾飞，中华民族必将成为维护和平的中流砥柱，每个军事迷在了解军事，武器的同时更应珍视和平。

暗黑破坏神II
人类的战争

文/DHEW 编辑/石子

路·克兰(Lut Gholein)，大陆最繁华的商业都市之一。无数商队由特里斯坦(Tristrian)向东穿过沙漠来到这里。矿石、武器、工艺品——无数的货品通过这里转运出海，送往库拉斯特(Kurast)，变成丝绸、香料、烟草、蔗糖，再通过这里送往大陆的各个角落。

无数个世纪过去了，路·克兰一直这样吞吐着来自各地的货物。骑士、佣兵、商人、牧师、魔法师、手工艺者们全部云集于此；市场、行会、祈祷堂、法师公会、佣兵介绍所……纷纷崛起的建筑群慢慢从海港爬向内陆。当夜晚来临时，万千璀璨的灯光映亮了城市、天空和海岸。因此，不知从什么时候起，这里又被称为"大陆的珍珠"。

这样的生活持续了无数个世纪，人们也同样相信它将继续维持下去，穿越时光的阻碍，直到末日来临。

然而圣历520年，恶魔来了！

恶魔的名字叫Baal，按照圣书的记载，它是在地狱的争斗中失败而不得不流落人间的上位恶魔之一。它从黑暗中来，亦将黑暗带给了整块大地，魔法时代也由此开始了，死亡、恐惧、毁灭、鲜血……这一切伴随着恶魔到来。路·克兰的恐惧与衰落由此开始。

1010年，在大天使泰瑞尔的授意下，人类的反抗开始了。

"啊，您来了。"大神官拜斯·麦尔从他的位子上站起来，迎向塔·拉沙。

"嗯。"法师微微的点头，坐下来，注意到牧师公会的会客厅不知什么时候换上了天鹅绒面的扶手椅，塔·拉沙将法杖靠在一旁，目光自然而然地投向了坐在对面的人。

"我来介绍一下，这位是——"

"欧瑞克，好久不见了。"塔·拉沙笑着，转向大神官："我们以前曾经是战友。那时我还只是小魔法师，而他已经是佣兵王了。"

"不，现在我只是一个商人罢了。"欧瑞克钢劲的脸上也露出一些笑容。

塔·拉沙不无遗憾地发现"佣兵王"老了。仅存的那只右眼里虽然仍是精光闪烁，却无法不让人注意到那眼角的鱼尾纹。他的身形仍然保持在身为战士时的状态，只是皮肤已经松弛。至于拜斯·麦尔，可能是得到了所谓神的眷顾吧，皮肤仍然很光滑，甚至白头发都很少，而他躯体里的生命之火却在渐渐熄灭。魔力，或者神力，都不是万能的。塔·拉沙不无遗憾的这样想着，转向拜斯·麦尔："我们还是尽快开始吧。"

"那就不浪费时间了。"神官并没有因为被打断而露出任何不快，而是直接切入了主题："我们已经找到了Baal的巢穴。就在贤人之谷的一个古代墓穴中。"

"那么，新的讨伐什么时候进行？"

"我希望是后天。"

"不行，"欧瑞克猛地摇了摇头，"我不知道你们是怎么准备的，但是召集人手、补充装备，这些都不是一天两天能够完成的。"

"几十年来，Baal的力量已经被我们大幅度的削弱了。现在的他已经虚弱不堪，不得不退回到地下的墓穴中。这是我们最好的机会，我们必须尽快，不能让他继续召唤黑暗力量来增强实力了。"

"我不管，我必须要手下们在最好的状态下进行战斗。他们卖命，但不能毫无意义的送命。"欧瑞克的态度异乎寻常的强硬。

大神官转向塔·拉沙希望能从他那里获得支持，却因为后者的面无表情而失望了，只有摇了摇头，坐下来不再说什么。

"我想，欧瑞克的意见是正确的。我们并没有在恶魔的力量范围内作战的经验，还是事先多做准备的好。"塔·拉沙尽量让自己的语气显得公正，但效果并不明显。

"我知道，我怎么不知道。可是你知道城里的人民是怎么说的吗？他们一直在问为什么还不能打败恶魔，为什么还不能恢复和特利斯兰姆的商业往来。好像这一切都是我们的错似的。"

"不用管他们。"欧瑞克满脸的不屑，"那些家伙知道个什么?！只知道躲在家里而等别人来拯救，或者干脆就卷起包裹逃跑！他们懂什么！"

"怎么能不理呢，教会一直都是靠他们的献金来维持的呀。"

欧瑞克哼了一声，不再说什么。塔·拉沙也只有转过头叹气，既然如此又何必换什么天鹅绒面的扶手椅呢？总之，这不是足以让人同情的理由。

"不论怎样，教会必须在短期内做出动作来稳固人心。"

"哪怕是去送死？"欧瑞克的语气仍然尖锐而冰冷。

"是的。"拜斯·麦尔沉默了半天，才终于垂着头回答道。

"反正去死的也不是你！"欧瑞克转开了脸。

"我，我……"拜斯·麦尔的脸涨得通红，却什么也说不出来，右手把白色的袍袖拧成了一团。

"不要吵了！"塔·拉沙猛然吼道，又因为勉强发出过大的声音而轻轻的咳嗽着，房间里的气氛也在一瞬间变得冰冷，"三方面的力量都是不可或缺的。佣兵们准备的速度要加快，牧师的行动推迟进行。否则，法师们将不会参战！"

房间里很久没有声音。只有炉火噼噼啪啪的响着。

"就这样决定了。我会让手下的人尽快的。"欧瑞克站起身，身上的盔甲碰撞着，叮叮当当地响。

"也只有这样了。"塔·拉沙点了点头。

"我是不得已的。"拜斯·麦尔仍然坐在位子上喃喃的说道。

走出会客室的大门，塔·拉沙和欧瑞克都忍不住长长的叹息了一声，仿佛是无法忍受里面的空气。对视一眼，又禁不住笑了。

"对了，今天是我小儿子的成年礼，要来吗？"走出门后，欧瑞克突然转过头对法师说。

"哦？是吗。他选了什么职业？"塔·拉沙竭力挤出一丝笑容。

"大概是受了我的影响吧，他也想当佣兵。"

"是吗？现在不是当佣兵的好时候吧。"

"是呀。"佣兵王脸上露出无可奈何的笑容，"来吗？"

"好吧。我告诉沙克先回去。"

"沙克？"佣兵王的脸上露出一点疑惑。

"沙克·瑞斯。我的徒弟。"

"啊，那个年轻人我见过两面，看起来和你当初一样的狂，自信满满，而且也的确很有力量。甚至比当初的你还要强。"

"是的。如果没有意外的话，应该是下一任的公会会长吧。"

"是吗？年纪轻轻就爬上了这个位子，不容易呀。"

"他还太年轻了，我总有点……"塔·拉沙突然住了嘴，佣兵王不解的抬起头。两旁的牧师打开他们身前的大门，而法师的徒弟就站在门外，恭敬的垂头等候着。

"你怎么知道的？"欧瑞克皱着眉头问道。

塔·拉沙笑了："这是法师们的小秘密。"

然而事情，一如两个人担心的那样，朝着最不好的方向发展了下去。三天后，牧师们的队伍在没有法师和佣兵支援的情况下向贤人之谷进发了。

当塔·拉沙得到消息并带领法师赶到时，战斗已经结束——如果这一切能够称为一场战斗的话，他们只来得及收容被撕碎的尸体和被烈火烧焦的骸骨，清点失踪的人数。没有人活下来，法师们只能籍由现场的痕迹来推测战斗的情况——牧师们跌进了一个完美的陷阱中。他们所称颂的神这一次并没能帮上什么忙。

当法师怒气冲冲地赶往教会所在地时，却在拜斯·麦尔的门外碰见了刚刚出来的欧瑞克。塔·拉沙惊讶地发现佣兵王脸上的无奈多于愤怒。推开门，几个牧师正在收容拜斯·麦尔的尸体——他借死亡逃避了一切责任。法师无奈地摇摇头，想必自己脸上也应该是和佣兵王同样的表情吧。

如果Baal需要时间来召唤黑暗力量的话。那么现在，他已经有了足够的时间来充实自己的力量。而我们，却不得不继续向他发起挑战。神啊，如果这是你的旨意的话……塔·拉沙握紧了手中的法杖，禁止自己再想下去。

拜斯·麦尔的死亡带来了教会内部的分裂。甚至导致了教会和佣兵行会、法师公会的不合。牧师们片面的将那次失败归结于法师和佣兵们的落后，而牧师公会会长的推选，也在很长一段时间里而停滞不前。

随着象征魔力之神猫拉瑞姆的仙后座渐渐移向夜空的正中央，沙漠的冬天来临了。

"师傅。"沙克·维斯在塔·拉沙的门前轻声的唤着，一边下意识地裹紧了斗篷。哪怕是在夏天，这长廊都没有一丝暖意，到冬天更是变得寒气刺骨。

"进来吧。"

门开了，沙克·维斯走了进去。房间里的摆设很简单，靠墙摆着满架的魔法书和一张床。窗边放着一张小桌子，桌上的蜡烛还没有点燃。有风吹来，桌上魔法书的纸页沙沙作响。沙克·维斯强忍住不去看那魔法书上的文字，将目光移到了塔·拉沙的脸上。师傅看起来老了很多，仿佛已不是三个月前的那个人。不过，上了年纪的人似乎总是老得很快。沙克悄悄叹了口气，又感到了些许莫名其妙的兴奋。

"牧师公会派人来了。"

"怎么了？"

"他们选出了新的会长，希望您去一下。"

"要我过去？他们的架子还是和以前一样大呢。"塔·拉沙禁不住笑了。

"您不去吗？"

"不，我去。"塔·拉沙合上魔法书，抓住了放在一边的法杖。不能再等了呀。他微微的叹息一声。上一次的行动因为牧师们的莽撞行为而失败了。这几个月来，每一天他都可以感到邪恶力量正在膨胀。已经有商队在沙漠里碰上了怪物，Baal已经不再满足于困守在地下的墓穴中，已经没有时间了，而自己、

也同样一天天老了下去，他可以清楚地感到这身躯一点点的崩溃。没有多少日子了，他不无遗憾地这样想着。

“师傅。”年轻人犹豫了一下，还是张开了嘴。

“怎么了？”

“我听到了一些传闻。”

“什么？”

“据说这个会长不是牧师公会内部的人。”

“是吗?”塔·拉沙愣了一下，很难想象牧师公会那些自命清高的家伙们会让外人指手画脚，这里面一定有什么原因，“告诉他们，我立刻就去。”

塔·拉沙站起身向门口走去，黑袍上的皱褶无声地伸展开来。沙克·瑞斯跟在他身后，满怀敬畏地看着他。那黑袍下的身躯里孕育着怎样的力量呀。这力量并没有因为时间的关系而流失，相反却更加强盛。“我也能有这样的一天吧。”沙克悄悄的对自己说。他看了看塔·拉沙颈上的白发，又补充道，“只希望这一天不要来得太晚。”

牧师公会仍和往常一般繁忙。不时能看到白袍的牧师们匆匆走过，空气里飘着香料的味道，远处还隐隐传来唱诗班的美妙歌声。

塔·拉沙丝毫不见怪在牧师公会里看到欧瑞克的身影。他手下的佣兵在护卫沙漠商队的任务中损失惨重，想必正在为此事头疼不已吧。塔·拉沙拍了拍老朋友的肩膀，悄悄地在空气中释放一个能令人心情愉快的小法术，而他自己的心情却莫名其妙地沉重起来。牧师公会的力量已遭重创，本地商会又不愿意拿出更多的钱来招募佣兵，难道要法师公会孤军奋战吗？塔拉沙叹了一口气。

“到了。”带路的牧师停在了礼拜堂的大门前。蓦的，塔·拉沙感觉到了空气的异样，力量——强大得无法想像的力量——充斥在其中。他先是惊讶地看着引路的牧师，却无法从对方脸上得到哪怕一点暗示，于是又把目光集中到了眼前的铜皮大门上。没错，那力量正从门缝中溢出来。那种纯净的强大的力量，那是他一直追求的——不属于人类的力量。

塔·拉沙推开了门，一道强烈的白光笼罩了他，眼前顿时一片茫然。他不由得眯起眼，慌乱地将手挡在面前。从指缝间，他看到了一个高大的身影，穿着金光闪闪的盔甲，背后银色的羽翼发出灿烂的光芒。阳光穿过彩色玻璃洒在那身影上，祈祷台旁的灯光照耀在那身影上，仿佛整个世界的光芒都在这一瞬间集中在了那身影上……塔·拉沙泪眼朦胧，他猛地明白了那是谁。

“你怎么了?”欧瑞克拍了拍塔·拉沙的肩膀，从进到这个房间里之后法师就有点莫名其妙。

塔·拉沙眨了眨眼睛，所有的光芒都消失了。眼前，只是一个穿着白袍的年轻牧师，正冲他微笑。塔·拉沙低下了头，用他所能记起的最恭敬的姿势致意：“伟大的泰瑞尔，神力的代行者，



翱翔于天空的银色之翼，您人间的仆人向您致敬。”

在大天使泰瑞尔的支持下，牧师公会、法师公会和佣兵行会迅速达成了一致。一周后，战斗再次展开。沙漠里的怪物迅速被打清，通往特利斯兰姆的商道重新开通。战火随即向沙漠深处蔓延。

佣兵的帐篷里似乎总有一股钢铁的味道，塔·拉沙一边这样想着，一边在身前的巨大地图上作着标记。却突然发现欧瑞克的手停住了，抬起头，佣兵王莫名其妙地盯着沙漠的尽头不放。

“喂，你走神了。”法师拍了拍欧瑞克的肩膀。而后者，刚刚从沙漠的方向收回神来，脸上的忧虑却没有来得及掩饰。

“怎么了？”塔·拉沙很少在欧瑞克的脸上看到类似这样的表情。

“我好像看到那个方向有一块阴影在盘旋。”欧瑞克转头盯着法师，“你说，这战斗什么时候能结束。”

“如果顺利的话，大概一个星期吧。”

“是吗？如果顺利？”欧瑞克试着在地图上画出一条前进的路线，从宿营地一直到贤人之谷的古代墓穴，绕开流沙和风口，绕开庞大的沙山……几十年了，这块荒漠变得就好像他的庭院一样。

“有些事情是在你我能力范围之外的。”

“你是说，在那个泰瑞尔能力之内的?”佣兵王苦笑着摇头。

“是吧。”

“五百多年了，说实话，我不相信一切就会这样结束。”欧瑞克抬起头，手指落在地图上贤人之谷的位置，有意无意的抠着那个小小的，几乎无法在地图上标注出来的洞穴。

“是呀，我也不相信。”

欧瑞克笑了：“我只希望，哪怕能有几十年的安宁。”

突然有人钻进了帐篷，法师闻到了汗水和血的味道不由得抬起了头，是沙克·瑞斯，“一线的队伍遭到围攻。”

法师猛地转头看着欧瑞克，发现后者的脸色在一瞬间变得惨白。接着有佣兵队长钻进了帐篷。

“告诉其他队伍迅速前进，向战场靠拢。侦察兵加大巡逻的范围。”匆忙的发出几道命令之后，佣兵王转过身看着塔·拉沙，“我希望能使用瞬间移动术的法师们迅速前往支援。”

塔·拉沙转身向沙克·瑞斯点了点头。指令被立即传达了下去，战斗的号角声远远近近的响着，空气因为传送法术的使用而稍稍变味。塔·拉沙举起法杖，身为法师公会的负责人，他没有理由在这种时刻躲在后面。

“牧师们有什么反应？”欧瑞克伸手握住了他的胳膊。

“不知道，他应该已经知道了，可是……”塔·拉沙将目光转向远处的泰瑞尔，发现后者正跟身旁的牧师讲着什么。脸上一点表情都没有。

“带我过去。”欧瑞克抓紧了法师的手臂。

“不行。”塔·拉沙摇头拒绝，这种时候需要有人留在这里。

“我必须去。”佣兵王的面容没有一丝松动，毫不退却的坚持着自己的要求。

“你应该留在这里的。”塔·拉沙无力的抗议道，但他明白这不会有什么作用，因为他在很久以前就知道了，当欧瑞克脸上露出这种表情时，最好不要跟他对着干。于是他举起了法杖。

银白色的光芒一闪，将两个旧日的战友重新带向了焦灼的战场中央。

风似乎吹不进这里，但扬起的沙尘还是遮住了三米外的一切，只能听到怪物的尖叫声、人类的呼喝声、濒死前的惨叫声、金属的碰撞声，还有一种可能是剑砍进血肉时的怪异而令人作呕的声音。欧瑞克几乎是在眨眼间拔剑冲进了那片混战中。塔·拉沙只来得及在他身上施展一个冰盔甲的法术，然后猛地发现自己失去了战士的护卫。“这和以往的战斗不同。”法师小声的提醒自己，举起法杖，让法力流遍全身，并很快在脑海中找到了所需要的咒语——能量盾(energy shield)、雷暴(thunder storm)和九头蛇(hydra)。咒语瞬间发挥了作用，肉眼所不可见的魔力盾牌笼罩在法师的周围，小块的雷雨云和九头蛇在一片混乱中仍然准确的攻击着敌人，烧焦了的皮肉味道在空气中弥漫。

然而，能像这样准确地施行法术的法师并不多，因为场面过于混乱，一些施法者只能临时在佣兵身上加一些辅助魔法，而无法进行强力攻击。

“欧瑞克？把你的人集中起来。”塔·拉沙大声地喊着，却发现自己的声音根本无法传递多远。

“沙克?”法师转而呼叫自己的徒弟，并在不远的地方得到了一声回答。他转眼望过去，沙克正在用火墙术挡开一群扑上来的怪物。

“沙克，把法师集中起来，让佣兵们作护卫。”没有来得及理会沙克是否听到，法师变用瞬间移动术跳跃到了旁边的一座沙丘顶上，俯瞰着战场。这是一片狭小的谷地，两边是难以攀越的沙丘，还有一面是一道古代建筑残留的石墙。他惊讶地发现还有源源不断的怪物向这块小小的谷地扑来，将人类往石墙的方向推挤，幸好没有敌人的法师参战，塔·拉沙不无侥幸的这样想着。

塔·拉沙挥动法杖，在谷口连续施放了三道火墙。怪物们仍然疯狂地扑过来，纷纷葬送在那熊熊的火焰中。谷内的人们在斩杀了身边剩余的怪物后，渐渐平静了下来，默默看着火圈外的怪物们上演着“飞蛾扑火”的悲剧。有人开始莫名其妙地哭泣。

“不要怕。法师们维护火墙，随时补缺，佣兵们暂时先包扎伤口。重伤的人用魔法卷轴传送回城。”塔·拉沙一边指挥着人群，一边匆匆寻找着欧瑞克的身影，却没有找到，于是下意识地将目光转向火墙外，又不由得摇了摇头。如果他在外面的话，就没有人救得了他了。

“这种时候如果有牧师在就好了。”塔·拉沙这样想着，然后猛然发现包围圈里而竟没有一个牧师。在这种时候他们都躲到哪里去了？法师皱了皱眉头，补上一道刚刚熄灭的火墙，却因为一阵突如其来的眩晕感而反胃，不由得弯下腰。他知道这是过度释放法力的缘故，可是，已经多久没有这样了呀。

大部分佣兵都已经受伤，还有部分因为中毒而无法动弹。法师们也疲倦不堪，甚至连塔·拉沙自己都因为无法负担如此大量的魔法消耗而大口大口地喘着粗气。他的胸口疼得厉害，仿佛要从里面炸开；心脏跳动的速度令他自己都有点恐惧；四肢的每一条肌肉都如撕裂般的疼痛……已经到极限了吗？塔·拉沙努力用法杖支着身体，不让自己倒下。毕竟是老了呀，在安逸的环境里过得太久了，已经忘了真正的界限在什么地方。又有一个火墙熄灭了，然后传来了佣兵的呼喊声。塔·拉沙抬起头，太阳正在偏西的方向闪耀着灿烂的光芒，他努力举起法杖，想继续施放火墙术，却猛地跪倒在了地上。灼烧般的疼痛感从肺一直蔓延到喉咙，法师开始猛烈的咳嗽，喉咙一阵阵抽痛，嘴里面满是酸酸咸咸的血的味道。

“塔·拉沙！！”一个声音突然在很近的地方响起，那是欧瑞克的声音。塔·拉沙勉强抬起头，发现佣兵王的脸上满是血和尘土，正张开了双臂拥上来。

“我还以为你死了。”

“死不了。至少现在不可能了。”佣兵王的眼睛盯着前面的什么，“这种时候才来，真他妈的是时候。”

塔·拉沙疑惑的抬起头，一片银色的灿烂光芒在他身前不远的地方出现，那是泰瑞尔的羽翼发出的光芒。远方的什么地方传来号角声，身边的人群开始欢呼。“结束了吗?”塔·拉沙这样想着，“又有多少人死掉？”他突然想到了这个问题，随即晕了过去。

当晚，贤人之谷的宿营地——

“塔·拉沙？”

当欧瑞克走进帐篷时，正看到法师在和公会成员们讨论着什么。几个年轻的法师抬起头来，惊讶而又愤怒地看着这个胆

敢直呼会长大名的人。而法师本人却笑了，示意其他人退下

"我还在担心你有没有事呢。坐吗？"

欧瑞克看着帐篷里四下乱摆着的不知名的材料、卷轴、魔法书，下意识的摇了摇头："我不喜欢法师的住处，出来吧，有事情要跟你说。"

干燥而寒冷的风从西方吹来，塔·拉沙裹紧了斗篷，跟在欧瑞克身后，走进了夜色中。虽然刚刚接受过牧师的治疗，但每走一步，全身的肌肉仍然会一阵阵的抽痛。塔·拉沙不由得暗暗祈祷佣兵不要走的太远。

没有月亮，霜拉瑞姆的星座在夜空正中央闪耀着。远处的岩山在星光下模糊成一片黑影。法师看着那片黑影，知道那黑影中暗藏着一条通向地狱的道路。明天清晨，由法师和战士组成的联合部队就将走进那黑暗中。塔·拉沙记起了牧师们中伏后的惨境，不由得打了个寒战。明天，又将有多少人死在那黑暗中呢？他看着欧瑞克宽阔的背影，不由得叹了口气，"说不定是他。"法师摇了摇头，"说不定是我。"

欧瑞克不停的走着，向着东方，向着城市的方向不知疲倦的走着。每走一步，都会响起叮叮当当的武器和盔甲碰撞的声音。塔·拉沙跟在他身后，渐渐有点喘不过气来。而欧瑞克没有回头，也没有说话。不管塔·拉沙如何步履蹒跚、磕磕绊绊的跟在他身后，都只是一步步的向前走着，仿佛已经忘记了身后有人跟着。

塔·拉沙停了下来："欧瑞克！！我们已经走了很远了。"

欧瑞克转过身，仿佛此刻才意识到自己在干什么，恍惚地朝四周观望。

"怎么了？到底发生了什么？"塔·拉沙走近一两步，发现欧瑞克的脸上满是泪痕。

"我的儿子死了。"

"什么？"塔·拉沙猛地一颤，仿佛整个世界都在这一瞬间晃了一下。

他见过那个年轻人，很聪明而且勤奋，假以时日，应该不会比他的父亲差。可是现在，塔·拉沙很难把那个年轻人的笑容和那些躺在贤人之谷沙漠中的尸体联系在一起。

"我刚刚得到消息。"佣兵王喃喃的说着，盔甲在星光下闪耀着冰冷的光芒，象是泪珠。

"欧瑞克。"法师紧紧的抓住法杖，却发现自己什么也做不了。

"我就这么一个儿子。我是造了什么孽呀！"欧瑞克丢开了剑，猛地跪在地上，捧住脑袋。身上的盔甲发出锵然的悲鸣。

塔·拉沙不知道该说什么，就只有在老朋友身前跪下，拍着他的肩膀："这一切都是命运。"塔·拉沙听见自己麻木的说，突然会觉得自己很虚伪。

"命运吗？这是什么命运呀！如果是神写下人们的命运，那我们这么努力有什么意义？有什么意义？"

塔·拉沙没有说话。沙漠的风从不知名的远方吹来。带来大海的气味。星星在夜空中闪烁着冰冷的光芒，旷野寂静无声，只有欧瑞克无法遏制的哭泣声一遍遍地响着。

太阳慢慢的爬上了沙丘，金色的阳光斜斜的照亮了墓穴。然而墓穴内仍然是一片黑暗，强大的邪恶气息从那黑暗中涌出，连佣兵们都感到了那力量的存在，踌躇着不肯踏进那片黑暗中。欧瑞克不得不临时提高了完成任务的佣金，可人们只是相互看看，仍然没有人举步向前。

塔·拉沙毫不奇怪的看着这一幕，没有多少人——甚至包括他自己，愿意面对这股魔力，这种强大的、超出人们想象的邪恶力量。那魔力仿佛有形的东西般在空气中涌动着，给他造成了一种眩晕感，仿佛体内的血液也被那魔力牵动着。

法师叹了口气，把目光从那黑暗的洞口上移了开来，考虑着是否要使用幻术来减低人们的抵触心理，但旋即又摇了摇头，在没有弄清楚状况之前，还是不要的好。塔·拉沙抬起头，看着远处的牧师们，却迎面撞上了泰瑞尔的目光。大天使的脸上浮现出淡淡的笑容，仿佛在一瞬间就已经洞悉了他的想法。塔·拉沙低下了头，莫名其妙地感到羞愧和不安。

欧瑞克正在竭力安抚佣兵们的情绪，却发现从不远处又传来了一片喧嚣。是牧师们正列队穿过佣兵的行列，向洞口走去。欧瑞克拨开人潮向泰瑞尔走去。

"怎么能让牧师们先进去呢？如果碰上敌人的袭击怎么办？"欧瑞克质问身前的年轻牧师。

"我们的神会保护我们的。"泰瑞尔微笑着。

"你的神已经让很多人送了命，现在正在让更多的人走向死亡，它才不在乎人间流多少血，它只关心是否能打败他的敌人！我告诉你，下一次，让你的神自己来，不要让人类送死！！"欧瑞克猛地吼了出来，毫不理会身边牧师们发出的怒喝声，转身走向了佣兵们的队伍。

"欧瑞克。"法师上前抓住佣兵王的胳膊。

"别碰我。"欧瑞克一把甩开拽着他的手，回过头发现是塔·拉沙，脸上的神色才稍显正常。

"欧瑞克，"法师毫不放松的紧盯着他，"这不是神的战争，这是我们自己的战争。"

"我知道，我知道！"佣兵王狠狠的吐了一口气，眼圈又红了，"我只是受不了……"

不远处，牧师们已经点起火把，进入洞穴了。

"叫你的人做好准备吧，佣兵跟在牧师的后面进去，随时支援。"欧瑞克叹了口气，向前走去。不两步，又回过头看着法师，"不论这是神的战争还是我们的自己的战争，都得要打赢才行。"

法师摇了摇头。他记起了那场战斗前，他们在帐篷里的对话，他没有告诉欧瑞克，这场战争持续了无数世纪，或许，仍将继续下去。这原本是神与恶魔的战争。却在Baal的被流放之后变成了人类的战争，而生命短暂的人类注定没有足够的时间去负担这场战争。人类所能作的，只是牺牲。

"走吧。"法师举起了法杖，并不知道，在并不久远的将来，他将要为此牺牲。■

游戏与舆论的影响

——于黑暗中的思考

文/瞿炎长　编辑/AWEI

近几个月以来，各种媒体批判电子游戏的言论遮天蔽日，甚嚣尘上。同样，和游戏相关的媒体中为电子游戏辩护的文章也比比皆是。对于前者，对电子游戏的定性由鸦片提纯到了海洛因乃至变为公害；而后者，把电子游戏的定位由娱乐升级成文化最后叫"第九艺术"。二者间的差距是如此之大，所以这种论战是非常激烈的。前者把电子游戏骂得恶贯满盈，后者又把前者的论据、观点和言辞讽刺得体无完肤。

还记得吗？在炎热的夏天里，随便走进一个大点儿的网站，就可以找到相关的讨论区。如果你有兴趣检索一下在各大门户网站的社会新闻类，会发现隔三岔五就有几则关于电子游戏的"新闻"。当然，这"新闻"的含义和我们玩家通常眼中的游戏新闻大不相同，多半是犯罪与罪犯的描述，而你若点击这种新闻的相关报道，那么内容就更多了。从"游戏厅毁了我孩子"到"自残决裂电子游戏"，近来则很有些青少年到游戏厅杀人劫钱的例子（莫非是报仇？）。若是看了有所感受，不妨"点击此处，您可以发表自己的观点或观看别人的言论"。于是你点击，将自己的切身体会或逻辑思维或充满个人感情的言论发表，顺便又看看众网友的发言，觉得志同道合、观点一致者众多，然后……你就可以离开了，接着上网还是下网后玩游戏悉听尊便。而你发自肺腑的倾吐能起多大的作用，至多是在别的玩家惊鸿一掠的浏览中有一种大家于球场上一起吼叫的感觉罢了，充其量被某位游戏媒体杂志的编辑转载了阁下的支言片语作为群众言论。至于能够起到的作用，天晓得？

还记得吗？若干年前的一夜之间，电子游戏失去了"手脑协调、增长智力"的光环落到了"误人子弟、玩物丧志"的处境。根本原因是什么？是电子游戏作为一种崭新的娱乐形式给青少年们带来的感召力，超越了传统教育赋予的意旨和塑造出来的偶像。作为尊敬的师长们，当他们看到一个新生事物的影响竟然超出了长期教育的耳濡目染，这无异于本来对新生事物的抵触情绪又雪上加霜般地多了恐惧心理。那时发生的学生集体签名或者游行告别游戏、游戏厅的活动就是在这种情绪的支配指挥下非自愿地组织起来进行的。那段日子里，诞生了关于游戏的报刊杂志，不过当时凡是标题带"游戏"二字的杂志是不可以在学校公开露面的。那许许多多半地下的游戏杂志，满足了广阔的游戏市场中广阔的游戏人群对游戏的精神文化的需求。还记得那些杂志的内容吗？我印象最深的是一篇文章。那篇文章题目是一种讨人嫌的鸟叫声，内容痛斥了国内游戏市场的时弊，并在一定程度上揭示了造成这种现状的根源。其文字慷慨激昂，警醒了很多仅仅在玩着游戏的人群。当时，我和我的朋友天真地以为，如此深刻的文章必然会引起相关人士和部门的关注，从而改变整个游戏市场的格局。然而我们错了，那只是一两个热血少年的痴心梦呓。刊登该文章的杂志被停刊……若干年后读到当事人的回忆，才知道本来的确并不是如何过激的言词，而是一个很简单的道理："让人看不惯"。试想一下：在一个反对游戏的大气候中，有人公然叫出反驳意见，怎么不让人讨厌呢。不知大家是否还记得"反对流行歌曲"、"罢看卡通"的事情，难道流行歌曲和卡通本身有过错吗？就是在阐述这样一个道理：我们只能把有限的时间用到无限的学习中，岂能容得游戏来占据？看了教育部在十余年来发布过的十几条收效甚微的减负令后，你会恍然明白，在考试指挥棒的作用下，与之抵触者必遭诛之讨之，这并非合理的待遇，而是别无选择。

在这个前提下，传统媒体对游戏痛斥的言论变着花样地翻陈出新，似乎成了某些新闻工作者追求文字轰动的产物。到底这些舆论产生了怎样大的影响呢？一些非法经营的游戏场所受到了查处，几个月之后呢？游戏厅的存在必有其存在的合理性，强大的需求使得其中一部分难免不死灰复燃了。我可以举例：现在查禁电子游戏厅最严格的那个城市，五年前仅仅在一个区内的中小学就印了七万余份"告家长书"，并要求家长签写"回执"，保证学生在家不玩电子游戏；甚至于还组织几十万青少年上街游行，完全是不灭游戏势不罢休的气势。再举例，三年前，那家日报就对电脑屋里非法经营游戏的现象进行了分析和批判。现在呢？电脑屋消灭了吗？有关人士和他们的相应言论怎么还是"游戏厅为何屡禁不止？电子海洛因能否根除"之类？

我们假想一下，在正式举办的辩论会上，就这个辩题进行一番讨论会如何？辩论会是对一个辩题根据事物的两面性进行的。比赛中，双方各执己见，唇枪舌剑，似有不共戴天的刻骨仇恨，非得挖地三尺、掘墓鞭尸般地找出论据互相批驳。最后一声锣响，双方互称辩友，对视一笑，似乎一笑泯恩仇。我当过辩手，但如果有一天让我参加关于游戏的辩论会，即使出于对游戏的了解，我恐怕还是不敢去。因为有一方是抱着想把游戏置之死地而后快的态度。我们了解游戏，为游戏写着辩护词申诉；他们不了解游戏，恨不得在全盘否定的同时还有判决的权力，将游戏执行了死刑后再报以不幸而言中的怜悯。形成的习惯性思维，使他们不想了解也不愿了解就对游戏有了先入为主的观点，早已经对游戏及游戏厅这一事物有相当大的偏见。首先将其定性为“引人犯罪”、“堕落”的场所，然后即以自己的认识发表观点（从法律上讲叫这有罪推断），而没有从另一个理智客观的角度思考：游戏厅为什么不能被“消灭”，学生是以什么样的角度看待游戏及游戏厅的。不论学校纪律怎么规定、社会舆论怎么批判，学生仍然在玩游戏，说明学生有玩游戏的需求。学生有着对游戏的需要而进入能够满足他们需求的客观存在的游戏厅，这也同时可以告诉社会，强行关闭所有的游戏厅以及彻底杜绝学生玩游戏是绝对不可能的。青少年玩游戏的需要来源于天性，孩子的天性是玩，而电子游戏好玩，所以他们“本能、直觉”的玩游戏。由此我们也可以得出，强行、完全禁止青少年玩游戏是违备他们天性的，也是根本有悖于教育目的的。教育本来就是一种交流，教育者要想与青少年沟通，必须设身处地的了解游戏。遗憾的是他们不会理解便携式“毒品”机Gameboy为何在全球卖掉了一亿台，他们不会理解当年的俄罗斯方块、今天的跳舞毯为何风靡华夏、席卷神州，他们也不会理解无论中美，在对青少年统计中最爱的娱乐形式都是电子游戏，他们当然更不会理解欧洲杯赛场周围的广告牌上 PlayStation 2、PlayStation. com 是何东西。双方唯一所谓沟通的机会大概就是在游戏和非游戏的媒体发表针锋相对的观点，然后这种“论战”就持续地打下去。这样的论战有意思、有意义吗？听够了太多无知和荒谬的言论后。我想设想出在一个什么样的环境和条件下，使得这样的论战根本没有发生的可能。

很多年来，每年美国总有那么一小撮分子提出不给中国最惠国待遇，接下来发生的事情大家都有目共睹，该国的企业界巨子（包括我们熟悉的信息产业界人士）便会联名上书或同去请愿，呼吁政府给予中国对双方都有益的最惠国待遇。这是资本家追求利益的本性所决定的，而他们所拥有的资产，也就决定了他们言论的影响和份量。可以假设一下，比方日本有几位知名或不知名人士的子女受到电子游戏的影响（如玩网络游戏电话费超支、受色情暴力影响犯罪、沉迷游戏离家出走等），导致这些人士奔走呼吁请禁电子游戏机，请灭电子游戏，然后会怎么样？《数字化生存》中讲了这样一件事：当日本某位官方人员说出高清晰度电视没前途，应发展数字彩电后，第二天，日本的产业领袖便群起而上，几乎逼这位人士当场把话吞回去。这是为什么？因为日本的电器行业已经在十数年中投入了百余亿美元的资金，这就是这些人的言论的力量。所以在日本曾经发生过的与电子游戏相关的案件恐怕始终被定性为一般案件。若有人说消灭电子游戏？笑话，岂不见任天堂与索尼排在日本企业的前几十位，任天堂曾在日美贸易逆差中占了十分之一的份额，日本电子游戏的年产值约占国民生产总值的百分之二十。经济是基础，利益决定一切，有实力说话就有影响，这是众所周知的。现在反观国内，我们有足够实力的游戏产业吗？

我们拥有像索尼这样位列世界十大名牌的公司吗？我们拥有像任天堂这样年销售额百亿美元，税后利润一百三十亿人民币的利税大户吗？我们拥有像微软这样在业界一言九鼎的公司吗？我们只有几千万台组装或仿制的兼容红白机以及十倍于这个数目的游戏卡，我们只有几千万台VCD影碟机以及它们中一部分随机提供的所谓“震撼绝伦”的十六位游戏，我们还拥有几十万台各种正规非正规途径入境的次世代机以及百倍于这个数目的的盗版碟——最近又多了各种质地制作的各种电器上使用的跳舞毯……再说下去，无非是还有几十个游戏工作组，几家以吃螃蟹的勇气做着游戏的国产软件公司，十数家代理国外游戏的公司……还有什么呢，再加上几家国外公司投资的游戏厅和各个城市或公开或隐藏的星罗棋布的游戏厅、电脑房、网吧什么的……或者，再加上几十家游戏报刊、几十家赢利或可能赢利的专业游戏网站和无法估计的游戏人群……这就是我们的“游戏产业”吗？

是啊！我们真的很爱玩游戏，对游戏带给我们的快乐愿意付出和已经付出的太多，可是各类媒体痛斥游戏的舆论在我们周围总是不间断的存在，使人难于呼吸视听。我们仍然不得不忍受用正经渠道挣来的钱去交换非正经渠道来的游戏机、用“正版”人民币去购买盗版游戏碟的痛苦，在互联网上不时看看“碟报风云”这样的栏目，把一些游戏杂志的热线栏目变成“3. 15”热线或原装机购买指南。这就是我们拥有的游戏产业的现实：无权无钱无势。在这场论战中开始就处在一个不公平的位置。所以你不必指望我们发表在游戏刊物以及各网站讨论区的捍卫游戏与游戏权的文章有多大的社会效应。所以每年春秋两季为“新学期、新气象”产生的清理游戏厅的言论依然年年不漏，所以每年寒暑两假为“莫为游戏负光阴、莫因玩物而丧志”而产生的整顿游戏厅的言论依然岁岁不少，当然，对应突发事件而附上“救救孩子”的呼声自然会定期响起，所以各游戏圈内的人士有懒得回应的，有“出离愤怒”而无法开口的，或者自称为“疯狗”、“醉话”、“胡言”在网上贴些文章，最多让我们这些游戏玩家读了解解气而已。

有一位作家说过：“如果社会不受舆论影响，那固然可悲；而社会只受到舆论影响，那则更为可悲！”造成我们游戏产业如此现状的根源是什么？正是舆论长期以来的作用……网站上一篇新闻的结尾中这样写道：日前闭幕的中国少年先锋队第四次全国代表大会上，少先队员代表们递交的近300份“红领巾提案”中，取消非法电子游戏机厅几乎是小代表们的一致要求。孩子们也发出呼吁，彻底清除、关闭学校周围的游戏厅。孩子们大声疾呼：“不要让我们的心灵再沉重，把我们放飞蓝天，去自由翱翔！”多么动人心魄的呼吁啊！不过请注意，一个法治国家，非法电子游戏机厅当然必须取缔，只是当时就有网友发问：“让孩子们心灵沉重，无法在蓝天上自由翱翔的真的是电子游戏吗？”

任天堂发售红白机之前，已有几家公司推出了售价三、四万日元的游戏机，并宣称本机器除了可以玩游戏外，还可以搞文字编排，作教学辅助（多像我们的学习机），于是任天堂反其道而行之，将机器定价为不到一万五千日元，并强调该机器的唯一用途就是游戏，最终在群雄逐鹿的市场中确立了霸主的地位。举学习机在国内热销时期的一件事：某电视台的现场购物指南中正在品评各学习机的性能长短时，一观众站起来发问：“有没有不带游戏功能的学习机？”于是主持人、厂商代表和嘉宾皆哑然。所以当时我想若是哪家公司推出“绝对”不能玩游戏的学习机，说不定很畅销呢！这就是国情的差异。从一开始就存有误解和偏见的舆论，要等到几时才会明白他们对非法游戏市场的攻击已经危及到合法的游戏产业，以至于威胁到我们每一个玩家的利益，这也许并不算最重要——然而谁都知道，今天，我们为引进先进的科学技术花费着巨额资金；倘若没有本土的电子娱乐产业，今后必将在国家强大、人民富裕的同时为日益增长的娱乐需求而流失财富！可是，本土的电子娱乐业又如何与国外的相关产业抗争呢？

媒体对游戏的误解之深、偏见之重众所周知，若不从舆论上开始改变，国产游戏的出头之路何在？游戏产业的发展壮大之路何在？又哪会有更多的企业、资金和人才关注这项事业？怎么改变，这也许就是所有玩家和游戏业内人士该努力思考的一件事。

怀着言达上庭的目的，每当看到批判游戏的报道时，我就会写一篇文章寄给一家非游戏媒体。我总是奢望有一位编辑像我的家长一样肯接触游戏，从而“发发善心”让这种为游戏正名的文章能出现在那些视游戏为洪水猛兽的人眼前，让他们听听玩家自己的心声。我还尝试通过关系，找到本地教育部门的一位人士。他在理解了我的意图后同意和我一起做一项调研工作，准备用我设计的针对中学生和电子游戏的调查表，做一次成规模的抽样调查，然后我作调查报告的分析统计，他整理过后发表到教育刊物上。很快，我精神百倍、认真细致地做好了一张调查问卷，然后开始期待调查的展开。然而我又错了，一个星期后这位教育工作者找我谈话，大意是他理解我，也理解游戏，同样也明白与之相关的社会舆论是有问题的。但是，他不能继续和我把这件事做下去，原因很简单，社会大气候如此，我们不该逆流行事。他说会有一天我们可以合作的。借助这件事，我突然知道了黑暗有多么深，而光明也似乎并不是没有。

暑假中，我去了一趟上海，专门去了几家世嘉和南梦宫投资的游戏厅。那些地方环境优雅，管理严格，欢声笑语随处可闻，简直是孩子的天堂。快乐的情绪感染着每一个游戏与观看游戏的人，孩子们天真的笑容和父母尊长们欣慰的神情不断闪现在我面前，令我流连忘返。上海的街头巷尾随处可见便民超市满足着居民的日常需求，而市区的每条通衢大道都可以看到各种中西快餐店，它们使熙熙攘攘的人群有了栖身和果腹之地。所以我想，那许许多多的游戏厅是否可以称为即时满足精神需求的场所呢？

合法的光明的游戏场所！快活而自在的游戏！难道不是我们梦想的所在吗？黎明前的黑暗也许最黑，只是你愿意再听说全球销售几百万的游戏不能在国内被正式代理吗？你愿意在游戏杂志发表了几篇文章而亲友询问究竟时，欲说还羞的难于启齿吗？

所以我们要从游戏是人的天性去讨论，要从游戏是人们精神文化需求的方面去宣传，要从发展游戏产业符合“三个有利于”原则去呼吁……

我向往有这么一天，受教育者拿着游戏或者游戏相关的产品对教育者这样说道：“这是我们的世界，你们愿意了解吗？”■

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

《难症会诊》攻略

*主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家……
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
*EXP：如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另计稿费。
*LEVEL UP：
年底评选 5 位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。
*传送门：北京 813 信箱《难症会诊》(100037)
或 reader@fcgm.com.cn
*AWEI 提示：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

1.《暗黑破坏神 II》

【问】(v1.00)进行到噩梦难度第二章 Tal Rasha's Tomb，那个大怪物 Duriel 太难打了！不仅移动快，攻击力奇高，而且地方狭小，我用 Teleport 也没用。请指教有何秘法过关，谢谢！我用的是 Sorceress，Lev.49/Defense 623(加冰盾以后)/Fireball 攻击力 205－220。

【答】不知道你注意过一个叫 Static Field 的电系的魔法没有，很低级的，但是它对付黄金怪物时很有用，每次攻击可以减少怪物 1/3 左右的生命，尤其在对付像 Duriel& Diablo 等怪物时。而且看你强调 fireball 就知道你没希望打过去。确实 fireball 的攻击力高，但在大菠萝 2 里面，我自己认为还是冰系魔法最好用，它可以冻住敌人或者减慢敌人的速度！想想看，敌人都打不到你，魔法攻击力小一点又有什么关系！对付 Duriel 可以先用 Frozen Orb 减慢它的速度，再用 Static Field 大量打掉它的生命，把这两个魔法交叉使用，轻松搞定 Duriel。(左手可以用 Fireball，掉血会更快)。又及：Daibaw 你可真是练功狂，我打通 Hell 级不过才 46 级：）再去找好装备吧，我的女巫 defense 800 多，加冰盾后是 1000 多：），而且用不加技能的装备可以达到 3000 多，眼红吧，哈哈。给我你的伊妹，我给你发过去。

(23866997@sina.com)

不要用火系，最好用冰系(Frozen Orb 或 Blizzard，以 Frozen Orb 为主)。方法如下：首先给回城术设一个热键，以备精力或 MANA 用完之后好立刻开门回去补充。进入洞穴后，一边用上述两个法术打它(这样 Duriel 的速度就会减慢，追不上你了)，一边不停地跑(中间还能用大火球或流星雨烤一烤它)。精力或 MANA 一用完就开门回去补，然后再进去捶它。如此几趟，很快它就翘了。

还有一种方法也还行，较第一种方法来说容易死一些。此法要用 Blaze。进去放一个然后不停地跑(最好跑直线)，其他与上一种方法相同。放法术时一定要看准时机，不然一不小心让 Duriel 碰你一下你就翘了(噩梦及地狱难度中的 Duriel 似乎会一种技巧，打着后有红光，对 Sorceress 来说绝对一击必杀)。我用这种方法打它时就连被 K 了三次。 (四川成都 Buff)

【问】(豪华版)安装后点击图标却显示没有放入光盘，可我明明放了。重装几次情况依旧，怎么办？请各位大虾为小弟指点迷津。

【答】豪华版第 1 页的号码是上网用的 CD－KEY，用它可以安装，但会造成所提问题。第 2 页的号码才是正确的安装号码。另外，要求输入中文密匙的窗口最好不要关闭，有时也会造成上述问题。最后，不要用虚拟光驱，因为不能完全拷贝 PLAY 盘，安装完成后也会有上述问题。 (广东肇庆 叶涛)

你有可能放在光驱中的是安装盘(第 1 张)，电脑显示的是"Please insert the play disc"，是请你放入游戏盘(第 2 张)，这样你就可以玩了。以后在章节过渡时会让你放入过场电影盘"Please insert the Cinematics Disc"(第 3 张)，你现在可以畅游

[illegible]出伴了。 (上海 [illegible])

2.《西风狂诗曲－基督山恩仇记》

【问】最新版本，请问在哪个城镇买武器卖到卡罗卡斯的剑术研究会里能赚钱？我在卡罗卡斯武器店里买武器的价格和剑术研究会里卖武器的价格是一样的，根本赚不了钱。请帮帮我，谢谢。

【答】你是应该在卡罗卡斯武器店里买武器的，但不是买剑类的武器，而是买枪类的武器(找那个男子)，那你可以每一样东西赚 10%，比如说"自动步枪"买价是 5400 而卖价是 6000，赚 600 一支。来回买卖，就可以致富。还有一点就是，虽然剑术研究会里卖的剑都比外面贵，但也有东西是只有那里有的，比如说是"星尘剑"，很贵，但很好用，可发绝招"星尘剑"，防御力达 90，基本上要是能挡住的攻击都伤不了血，是武器中首选，价格 1000000。

【问】梅迪西在救出希罗尼后，在追兵追赶下跳入了因贝鲁监狱处理囚犯尸体的地方。攻略说可摸索到出路，可我怎么也找不到，希望能找到"医治"办法，非常感谢。

【答】由第一个画面开始到达第二个画面，在第二个画面里走向画面的最下角，再通过下一个画面，然后向左手的下面的方向走，就会到达一个有紫光的版面，只要从紫光的边就可以走出来了。 (广州 李燕诗)

3.《魔鬼英豪》

【问】进入古塔屠龙后却找不到出口，真真急死气死累死我了。我从头玩起，丝毫未改，但是由传送器进入龙室，一剑一剑，劈了近十分钟(800 点呀！)，完了满屋乱跑，出不去了。我一站到进来的传送器上，屏幕上就会出现"龙的出口"字样。呜呼，Help me！

【答】不知这位朋友在屠龙后可曾记起最重要的一件事？拿钻戒呀！在龙室中有很多箱子，挨个搜，找到钻戒后再从传送门出去，不然可是无法发展剧情的哦！ (河南周口 赵军)

4.《万王之王》

【问】请问当骑士的骑术打到多少才能骑马或骑龙？25 级的战士要怎样做才能尽快转职？另外有没有哪位大虾有不要的骑士存档？如果有的话，请将密码发到本人的邮箱里，不胜感激！

【答】骑士可以骑的马或龙的等级为骑术的等级除以 5，比如要骑 10 级的马或龙，骑术要到 50 级。25 级的战士如果要转骑士，就要先存 750 万的经验值，要转游侠要先存 650 万的经验值，如要转狂战士就要有至少 1000 万的经验值。你可以打 3 万的 Mob 练功。骑士存档我没有，所以不能给你。顺便说一句：各位万王之王的新手朋友们，如还没有国家，请到我国来，我们会提供练级的 mob。我的 id 是：goli。 (上海 高里)

25 级的要转职，只要每种属性都在 20 以上，要转职业的相关属性是全满的，就可以了。不过作为《万王之王》的一个较老的玩家，给你一个忠告：不要太快转职。如果你能转就转的话，转后还没你转前强(因为你转职后要降 10 级，就不能穿原来 25 级的装备了，打起来还要困难)。如果你要转职，最好是在什么都练满后再存点经验值。如果你转骑士最好存 800W 到 1000W 的经验值。转狂战士要 1500W 到 2000W 的经验值(狂战士开始很差，要学了进阶才厉害。现在排行榜上前 20 位都是狂战士，是很有前途的职业)。转游侠好点，大概要 500W 到 800W 就够了。

你想要别人不要的骑士存档，告诉你现在的公价，一个什么都没练的大米的卖价是 40W 到 50W 的万王之王钱。一个大米要转职最便宜也要 2W。要学习进阶的公价是 100W(还不算打经验值、买装备的钱)。所以一个好点的骑士最少要 200W。你认为有人会白白送给你吗？

好了就到这。我在《万王之王》中叫 ZZGUNDAM。来找我吧。 (高达 W)

5.《恶灵》

【问】当我按照神父的指示找到 5 颗圣蜡和驱魔用的迷迭香后，实在不知该如何进行了，是不是还有什么道具没有得到？地下的铁门始终不向我开启！(我曾点燃过圣蜡，但 30 分钟一过，游戏就结束了！)告急，请教高手指点！

【答】按牧师留下的文书插好蜡烛后去地下室(动作要快，只有 30 分钟)，往地下室移动的时候，你会发现通往地下祭坛的路已经被堵塞，必须要选择其它的通路移动才行。把圣水和迷迭香混合在一起，然后把它 view，就可以顺利通行了。看一下地图，到写着有石头象的地方去收集被切开的石头，然后再去写有踏板的地方踩一下踏板，在到写着钥匙的地方调查一下，就会发现一把钥匙，现在去开铁门吧。圣水的取得方法是：祈祷室里圣坛下暗格中找到圣水瓶，按下画旁的机关使画中三个圣人全闭上眼，然后拿圣水瓶去祭坛右边装圣水。

【问】玩到三温暖房间时，找到一个假牙后，房间的温度开始上升，攻略上说用螺丝刀打开控温器，可是我没有螺丝刀，找遍了所有的房间都找不到，我已经找了三天了，剧情发展不下去。特请教！

【答】记得女佣克莉丝躲藏的酒窖吗？去酒窖调查最里面的酒桶上的塞子，会发现一把钥匙，再回到二楼，用钥匙进入一个房间

(管家的房间)，打开衣柜时会发现一把钥匙，一旦去拿这把钥匙就会出现一只手(青色的)妨碍你的动作，不要理它。再打开柜子的抽屉，就会发现螺丝刀了。

【问】那个用剑打开的密室(屋里有4个骑士像)，下去进门后门自动锁上了，请问如何开门？现有道具：火柴、无孔的LP版、斧子、牙模和螺丝刀。

【答】用不着道具，按门边键盘锁并输入4280即可

(内蒙古 赵焱，上海 Birdseed)

6.《家园》(中文正版)

【问】一调到1024×768的分辨率就显示乱码，Why？我的显示器支持1024×768，显卡为丽台TNT2 16M。

【答】我也遇到过同样的问题，据说是因为中文版的汉化只做到800×600。上到更高的分辨率就会出现乱码。

(上海 Birdseed)

7.《半条命：针锋相对》

【问】在WORLDS COLLIDE关中，用二楼平台上的两只激光枪射瞎了那个绿色大怪物的双眼，之后该如何做呢？

【答】这个怪物是最终的BOSS，当你打瞎它的双眼后，它的腹部就会像《半条命》最终BOSS的头一样裂开一个口，里面出现一个紫色的光球。这是干掉它的唯一途径！用出一切致命武器向那里开火。当它吐出一个刺龙怪后，双眼会恢复正常。现在干什么就不用我说了吧！重复上次进攻！(不过第二次BOSS会把桥打断，你可以用海葵生物武器到对面。)有什么问题可以给我发邮件。

(Freeman <m249@china.com>)

8.《魔法师传奇》

【问】第九关奥林匹斯山脚中可以找到一个四面木栅的小房子，门口有张纸写着“当心火焰，得到的回报会更大”，屋中有个瓶子，四面有4个法力精灵，栅栏一侧有个缺口，可以向里面召唤生物但法师进不去。不知这里的东西有什么用？怎么进去？

【答】火焰壶实际上毫无意义，不过也罢。解决方法：在战前配出火球或凤凰，用火球攻击火焰壶，或是放只凤凰再打死它(会有火焰出现)，那座亭子就烧毁了，能得到4个法力精灵，无聊吧？

(寻梅子·古月)

9.《明星志愿2000》

【问】我得知“装有《明星志愿2》便可在《明星志愿2000》中追求方若绮”一说，但我甚至把它们装在一个文件夹里了依旧无法进行，即“谈话”选项并无新增项目且在《明星志愿2000》的游戏引导程序中《明星志愿2》的条目显示依旧为暗色，无法点选，请多多帮忙，谢谢！

【答】(1)请支持正版软件(两个都要)。(2)其实并不是可以追求方若绮了就一定会出现“邀约”、“生活”两个选项，当你和别人交往或方若绮与黎华、王瑞恩交往再或者她对你好感度下降时，这两个选项甚至会从有到无呢。

【问】怎样才能成为方若绮的经济人？那两件宝物从何处得来？

【答】当方若绮的经纪人：(1)地图要全开，即所有9家演艺公司都要去过。(2)在2001年5月前不能拍三级片或写真集，更重要的是在此前至少拍过广告、电影(电视片也可)及唱片各一部，千万别忘啦！(3)打工栏必须要有“慈善义工”、“幕后合音”两项。(4)林芬芬事件发生时要去看她并付清医药费。(5)事后再去民歌餐厅，就会……

猫咪猜你指的两件宝物是“魔咒”和“狐眼”吧？听好喽：(1)拍过“永振电视”的片子后去保龄球馆可认识马智文，再猛去PUB可遇见他和林妮雯两人。如果之前也拍过“彩虹影业”王金的片子的话，在PUB遇到这两人后再去证券交易大厅即可认识林。之后你要在保龄球馆和证券交易大厅来回周旋啦！遇到他们时选“聊天”，并多谈有关感情、婚姻的话题，得知林其实可以为马放弃事业，再找到马告知情况……等他们决定结婚后会主动找你道谢，邀请你参加婚礼。更重要的是林会赠予你她的宝物——狐眼！不过切记，这件事一定要在2002年1月之前办妥，否则当他们分手的消息报道后就太……(2)做一个有善心的艺人吧：经常去“圣心慈善院”打工，当你名气够高且在那里遇见过袁、康二人后，慈善院院长会经常主动找你帮忙宣传，尽量答应她。2002年1、2月份去一次慈善院，院长会要你花100万买下“魔咒”，掏钱吧。PS：据说如果和徐心宁交情不浅，她也会送你(徐又是“精灵的祈祷”，又是“魔咒”的，她怎么什么都有？！)。魔咒+狐眼+魅影，你将看到比“天使的羽衣”更迷人的“暗黑之服”，呵呵呵呵……

(吉林长春 大雨中的小猫)

10. VGS 模拟器

【问】小弟前一阵在用VGS玩SCEI大作《龙骑士传说》第二章狱龙岛时，与苍波龙大战30分钟，终于将其击败，但在显示所获经验值之后就黑屏了(曾试了多次)。光驱无动作，模拟器可以用热键呼出，为什么？后检查碟片无问题，望指点迷津。如有存档不胜感激，E-MAIL地址为tangyihong@yesky.com，谢谢！

【答】不知你用的是哪个版本，我用VGS1.3玩《龙骑士传说》没有你说的问题，只是在第四章“神木树”里会进入死循环(主角们不停地向上飞，音乐还有，模拟器没死！)。存档已寄请查收！

(四川成都 Caron)

VGS模拟器虽然兼容性好于Bleem!，但是有些游戏运行中有小毛病。除了《龙骑士传说》外，在《心跳回忆2》中某些事件发生时也出现相同症状。可以将存档用专用的连线输入PS的记忆卡，在PS上玩过这一段后再装回硬盘。此连线可以自己制作，方法网上可找到，不很复杂。

(湖北武汉 孙墨池)

11.《口袋妖怪·红》(GB)

【问】火箭队总部里开启电子锁的卡匙在哪儿找？心术精灵馆怎么进？有无秘技？此致礼！

【答】在棣棠村(ヤマブキ)的火箭队总部的五层，引右边窄道里的火箭队成员出来交战，然后利用旁边的机关进入其身后的窄道，可找到电子钥匙(カードキー)。用它可以打开总部内所有的门。再从3楼十字路口左边的第1个机关进入，至顶层与火箭队交战，取胜后，心术精灵馆门前已无人阻拦。至于秘技吗，还真有。进入心术精灵馆的迷宫后，一直用“竖直”的方式走机关，就可以避免与其它的敌人交战，并能最终到达BOSS处。

(思想者联盟/曹立冬)

秘技：

(1)Lv100

适合版本：红、绿、蓝(黄不适用)

先在道具栏里放7个道具(随便7个)，然后再去遇怪物，在道具栏里第7个道具上按select，光标闪烁即可，然后选择攻击，在第1个攻击招式上按两下select，再打败它即成功！

(2)No.151 梦幻

适合版本：红、绿、蓝(黄不适用)

在道具栏里放13个道具(随便13个)，然后在草丛遇到怪物后选择物品栏的第13个物品，按选择键，光标闪烁即可，再按B，再选择换人(必须先抓1只鲤鱼王放在第1位)，然后选鲤鱼王按A键，鲤鱼王就变成No.151的梦幻啦！

(ashahi@netease.com)

【问】我已得到6个徽章，当要通过关卡到山武市拿黄金徽章时，4个关卡的警察都不让过。我已到过所有地区，与所有人对话，可还是不能通过，请各路高手赐教。

【答】此题设问比较模糊。提供两种解决方法供参考。(1)在玉虫村(タマムツ)的商店顶层购入第一种道具おいしいみず，持此道具通过关卡，警卫不会阻拦。(2)由于主角没有将火箭队总部里的头目干掉，所以4个关卡都被警卫把守着。参照上题的解答，干掉BOSS后就能通过了。

(思想者联盟/曹立冬)

12.《口袋妖怪·银》(GB)

【问】怎样获得砍小树的机器？那是机器几号？是否一定要捉到两只不同性别的比卡丘才能获得比超？请写出详细流程，救小妹一把！

【答】(1)砍树要ひでんマッ01。在ヒワダタウソ，当主角打败第二个精灵训练馆的BOSS后，向右出村，在ウベメ森林里答应帮小孩找他丢失的カモネギ，向前走可见一只小鸡，面对它“讲话”(鸡精？)，它会向相反的方向跑，几经周折，可把它哄到小孩处，小孩将01号机器送你。装备到妖怪身上即可砍树。(2)从理论上讲，用百变兽(132号)和任意皮卡丘交配都能产生后代，但我等待数日没有成功。所以只有实行雌雄原配制了。问题比较简单，再详细写AWEI要骂我骗稿费了，还有问题来信吧！

(思想者联盟/曹立冬 <sxzcld@sina.com>)

13. 第9期解答补充：《口袋妖怪·金/银》(GB)

【问】有没有支持连线功能的GB模拟器？

【答】英文版的TGB支持连线功能较好。单机连线简介：运行两个TGB于桌面上，将手柄的键位设置为完全不同的两套按键。两个模拟器都进入游戏后，在一个模拟器上依次选择option，offline connect，connect。点击两次“确认”，这样两个模拟器就连上了。接下来就可以两台模拟器同步传妖怪，99.99%成功。此模拟器也支持局域网和Internet。

http://sxzlm.home.sohu.com 提供下载完全版和更详细的使用说明。

(思想者联盟/梁硕 曹立冬)

候诊室

1.《三角洲特种部队》

○我是在一家拨号上网的网吧玩的，但这个游戏在网上玩，服务器只确认单独的IP地址(不知是不是这么说)，所以，我只能每次用主机，而且玩的时候非要断开与分机的INTERNET共享才行。请问哪位懂行的战友知道用哪种软件可使我玩三角洲时，分机也不用断开ITERNET共享。希望得到软件名称和下载地址。

(凉*ljd* - =ak= -)

2.《铁血联盟 II》

○我在H16找到一名科学家，他有一个机器人，但缺零件，叫我找一个Video Camera，请教在哪里能找到？在磁盘上有关那几名被悬赏的恐怖分子的资料显示，他们的人头值20000元/个。可是交给酒吧里的哪个家伙只给10000元/个，有没有其他的办法可以20000元/个出手？除了《家游》9月号难症会诊里

登出的物品组合，还有没有其他的组合？晶体显示器、Fumeblepak 在哪里能找到？手表、Rubber Band、Walkman、高尔夫球棒等物品有什么用？ （小章）

3.《英雄传说Ⅴ海之槛歌》

○打到雷特德岛，见到那个发明共鸣石的老音乐家。剧情突然转到了马可贝因身上，他叫了几个助手穿进了那个临海城堡的地下。打到头后，一个王子展开魔法想打破“暗之太阳”的枷锁，但被力量反噬自己消失了。原路返回见到了弗特，来到一个没人住的旧房子。要进门，却写这“没什么事”。与弗特对话，他说：“我们在这儿守着，你们先出去吧！”出去后，本人不晓得该做什么，HELP！ （河南安阳　李帅）

4.《家园：灾难》

○请问第4关怎么过？我的战机一接近被异形控制的工程舱就会被它们的传染波束控制。用模仿机（Mimic）伪装进行攻击也似乎效果不大。更可恨的是，那些异形不但拐走包括采矿船在内的我的所有部队，甚至还直逼我仅存的指挥船，难道它们还想……“SOS！我是基恩的指挥船船长，我们遭到了异形的疯狂攻击，指挥船严重受损，请求立即支援！……”

（上海　张捷）

5.《恶灵》

○根据9月号攻略提示，进入厨房取葡萄酒瓶放进酒窖的柜子里后，应该转身按旁边的凹处，却怎么按都按不了？我已取到了4瓶葡萄酒，不知道够不够？但我已经再也找不出葡萄酒了。求解！ （一个已决心连续订阅50年的忠心读者）

6.《新绝代双骄Ⅱ》

○花无缺一线已到要进入玄武宫进行决战，但据说完美结局需要到九秀山庄找到精工玉琴，再到无名岛找无名老怪。我在九秀山庄只找到两个人，对话无有用信息，找遍三间房屋也没有，请问琴藏在哪里？ （广州　菜鸟无缺）

7.《古墓丽影Ⅳ》

○劳拉骑上摩托来到了“死亡之城”，干掉左边角落里的敌人，捡到一把火力强劲的左轮手枪，沿着街道一直冲到一个有两挺机枪打你的地方，到对面左边的房里拖开地板上的尸体，再沿着左边到尽头的石块处。爬上去进里面打开机关，再从打开的铁盖上去，打开另一个机关，返回来骑上摩托冲到对面栏杆围着的地方，连车带人掉了下去……可我无论如何也找不到这个栏杆围着的地方，望各位高手解答！

（shiningboy@ citiz. net）

8.《猎杀潜航》

○用光盘玩时有声音，当做成虚拟光盘玩时，只在片头和访问船长时有声音，游戏中却无声，不知是何原因？应如何设置或修改哪些内容才能在游戏中有声？

9.《半条命》

○我已玩过4遍，每次都在第12关即“拉姆达之心”战死。飞跃背包我已得到，但不知怎么用，又如何飞到那个科学家身边去保护他？请高手指教，谢谢！

（辽宁沈阳　刘鹏）

10.《地下城守护者2》

○粉碎一木歌国怎么打？在规定的时间如何突破敌人的防线？敌人的攻势太大。来不及发展！

（广东　火龙神）

11.《命令与征服2：烈火风暴》

○GDI第3关，受到变异人和市民的两面攻击，既不能伤人又不能眼看自己的士兵被杀。攻略上说找到4个暴乱分子，可我只找到1个。请问4个暴乱分子在地图上的详细位置，不胜感激！ （北京　楮一凡）

12.《仙剑奇侠传》

○小弟出于收藏目的，购进《仙剑》DOS版正版1套，然而安装时出现“Runtime error……”的提示，无法安装。用拷贝法安装后，游戏中有音乐而无音效。望哪位高手不吝赐教，在下感激不尽（别叫我去玩95版，我的95版也是正版）。配置是PⅡ450/64M/V3000ZX4M/Yamaha714PCI/WIN98SE。

（湖北武汉　秦欣 <qinjunxing@ 263. net> ）

13.《烽火三国》

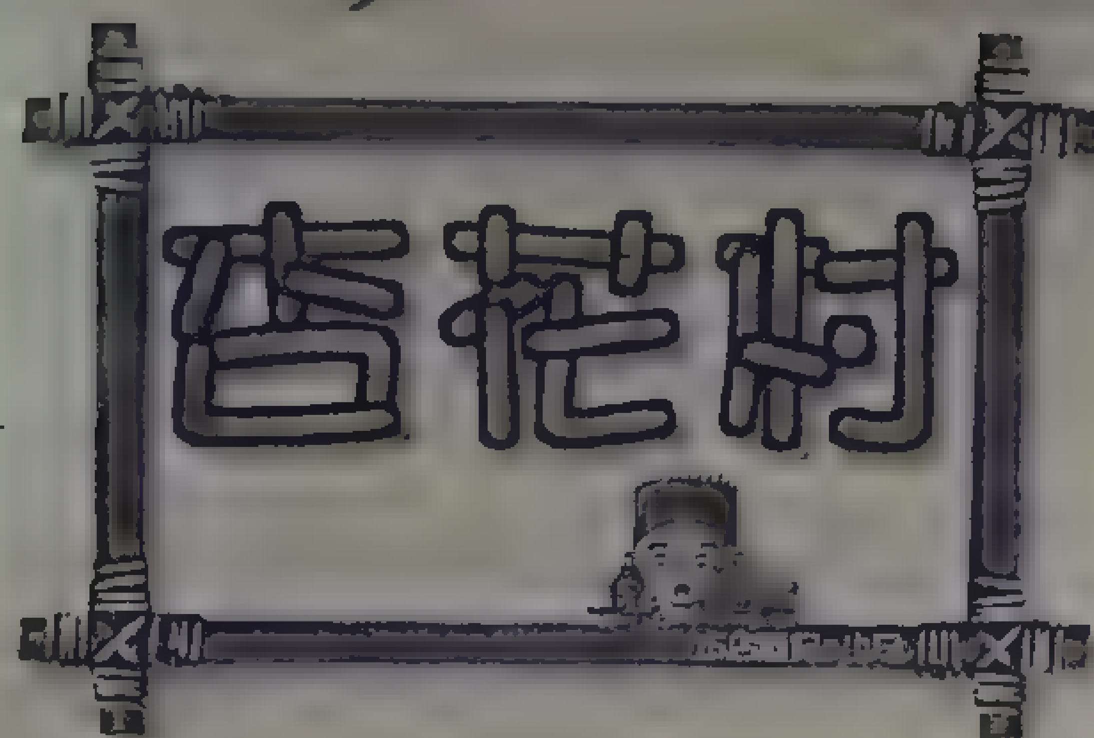
○玩的过程中总是无故死机（正版），结束任务后，还有背景音乐，没有图像，只好重启。还有在游戏时背景音乐会自动由原来的USB音箱播放改为机箱内置音箱播放，请高手指点。机器为天梓6610（PⅢ733/64M）。

（北京　佳杰）

14.《新绝代双骄》

○屠娇娇要传小鱼儿易容术，要小鱼儿找四样东西：沁心兰，橡树汁，脸模子，化颜粉。可我这四样东西都拿到了却不见屠娇娇的人。走遍了所有的地方，问过了所有的人，也不知道要如何才能继续下去。是否要修炼到一定程度才可以（我已到28级）？还是有其他的东西没找到？特来请教各位前辈。

（枫叶萧萧）



本月公告栏

—> 本刊自2001年1月起改名为《家用电脑与游戏》，定价及邮发代号不变。

—> 增刊《游戏胜经3》将于本月出版，定价15元。全国各地报刊零售摊点有售，也可直接向编辑部汇款邮购，免收邮费。

—> 增刊要目：

暗黑破坏神Ⅱ战网生存指南/游戏小说

家园：灾难　冰风溪谷　灵魂使者

吸血鬼　深海争霸　将军：全面战争

新天使帝国　新绝代双骄Ⅱ　霹雳奇侠传

帝国时代Ⅱ征服者　万王之王等

●小马太阴了吧，第九期人家问你三个问题你就挑最无意义的来答，剩下的却不理？！好伶俐啊！要改改。所以这次我只打算提一个建议：硬件评析、测试，太……不好看了。这样吧，明年一月出两本，上半月硬件+GAME，下半月软件+GAME，这样不影响口号，又更实用些，还能来¥¥：）。好了就一个建议，别扔到回收站好吗？小马，满意答复！否则……“老编，小马往酒里掺水，9：1呢！浪费你的酒……”

（广西　诸葛吹吹）

●为什么不这样？《家》为什么不采取“一期双刊”的做法？就象“智X门下”《X件与X盘》的做法，一本大书，保持不变，一本小书，把文渊阁啊，秘技啊等等放在小书内。在下曾经在电话里面和一位小编谈过这个问题，不知可否一试？ （龙九九）

RE：对诸葛吹吹朋友的批评小马持保留态度（就是给你保留在小店里打工一个月啦：）龙九九的问题来自网上论坛，当时我回答了。因为政策水平有限，总是背不熟练，所以现在COPY如下：1999年9月，新闻出版署在《关于严格期刊刊号管理问题的通知》中提到：每期期刊只准许出版一种版本。期刊出版的不同版别、文种均需按新办期刊程序报批。不得使用一个期刊刊号出版两种或两种以上的期刊，也不得使用一个期刊刊号出版期刊的不同版本。相关的、类似的规定还有一些。

我们历来是遵循上级主管部门的规定做事的，可能有些死板，有些胆小，有些老土……不过我们不希望因为投机而找来麻烦——这麻烦也许很久没有，一直没有，简直如同没有，但一旦有了，对读者的利益和杂志自身的利益都是无谓的损害。

你说呢？ （小马）

●我是看了郭嘉的文章后产生了写点什么的念头的。

当他还在守望盐碱地的时候，我已经在玩D版了。当时没想太多。事实上DIABLO一代就没给我什么特别的印象，但毕竟是大作，为了尝尝鲜，我还是拿起了塑料袋里的三张CD。

记得几年前好像是微软在北大门口拉了一个横幅，上书“我自豪，我用正版”。当时郭嘉还和我在一个班，我于是常说：“我没钱，我用D版”。以当时软件的价格，我想我这么说是并不过分的。动辄花去全家收入的三十分之一去买一张薄塑料片，怎么想都不现实，何况家长从没把它们当成好东西。

话是这么说，可其实这几年我买的盗版也屈指可数，不过C& CⅡ、KOF什么的。但我却有几十张盗版——都是别人给的，这也包括DIABLO2。我并不是不想买正版，但以C& CⅡ的品质，当它以百余元的身价登上柜台时，我怎么也找不到购买欲。KOF更是只有盗版。作图不能只有画笔吧？但我如何买得起PHOTOSHOP。操作系统不能没有吧？可与其让我买WINDOWS正版不如直接让我饿死算了。我也试着改用LINUX可声卡不能出声不说，那还意味着我以前买的正版全成了废塑料！

我不是不买正版，一年来我就没买过一张盗版。而就在这一年中，我买了近四十张正版。这包括又便宜又好的心跳、魔法门7、家园、使命召唤、过山车大亨、铁路大亨2及资料片，金山的词霸、快译和iWPS，豪杰2000，xTEAM等等；也包括模拟城市3000、机甲争霸战3这样的吞钱机器……如今望着它们空空如也的大纸盒，回想起百元大钞折起来卡卡的清脆声音。还有一个更大的《英语世纪行Ⅱ》，因为大得不忍目睹，被我塞进墙角了。

回到DIABLO上来。9月10号我就在海龙看见了，一大一小两个盒子，价格差着一个数量级。但当时我是专程买猫去的，也没在意。而现在，我却只能捏着英雄卡，回想起钞票上的ATM机的余温，难以想象我是怎么走进连邦的。我只是对店员说：“DIABLO……”，然后静等着一只贪婪的大手把钱抢走。直到我拎着一个沉甸甸的蓝色塑料袋离开。

于是1550MB献给了恶魔，人民币献给了奥美。

当我看到第10期杂志时给郭嘉打了个电话，才知道他已经守望到他的豪华版了。

“要买就买豪华版，标准版和盗版有什么区别！”他在电话那头静静的说。

莫非真只相差一个CD-KEY？

我捏着唯一一张英雄卡欲哭无泪，欲说还休。不禁想到总是要有人第一个吃螃蟹的。于是，正版还是盗版（啪！一个键盘戳在酒桌上），这是个值得考虑的问题！

为了世界和平，人类幸福，买正版！——良知呼唤着，让我们万众一心，冒着螃蟹的钳子，前进！ （北京　PHOENIX）

RE：说句实话，我对正版从来就没什么好感！我现在总共有将近500张盘吧，去掉一些随刊附带的，剩下的盘中正版只有两张！一张是《金庸群侠传》，另一张是《富甲天下Ⅱ》。值得一提的是这两个游戏后来我又都买了盗版！因为正版盘的质量反而不如盗版！这不是说笑，是真

的！在我买的多盘游戏中，国产游戏是我最痛恨的，当然都是盗版，但也够让我恼火的！尤其是《三国演义Ⅲ》，简直就是骗钱！我倒没注意正版的光盘容量有多少，盗版是两张盘，第二张盘只有可怜巴巴的5M（大概是这个数字，具体的记不清了，因为那张盘早被我当成茶杯垫了！）。自从那以后，我再没买过国产游戏，无论刊物上说得如何如何好也不会理它！也许大家要说了："你买的都是盗版还有什么资格评论正版！"没错！我也觉得自己没资格，只因为正版软件实在是伤透了我的心，尤其是国产软件！或许我的观点和你们不一样，我的观点一般都是针对多盘游戏，我拿到盘不是先装，而是先看看各个盘的容量是多少，它值不值得做成多盘！如果不是的话，我想我会庆幸自己没买正版，不然我一定会狠狠刷自己个嘴巴的！一句话：如果这个世界真的没了盗版，我会立即把电脑从四楼扔下去的！ （河北　水流欢）

RE：别说的这么绝嘛。我也有很多盘，正版有15、6张，有的正版盘还是不错的。我就是因为喜欢一个游戏才买它的正版的，留着收藏嘛。 （哥斯拉）

RE：说到正版，我也曾经拿着好几个月节省下来的100多元钱去买正版，可是结果，我想你们也能猜到。如果是乱七八糟的正版却打出一个"低价"的牌子，那我宁愿买D版。 （内蒙古　死猪）

RE：大家都说了不少，我看就这个问题也没什么好说的了。PHOENIX的最后一句话让我不禁笑了出来。好象游戏圈里的事情就这样，严肃的事情最后总让人发笑，而轻松的事情却总让人笑不起来。还是那句话：牢骚太盛防肠断，风物长宜放眼量。 （小马）

●小马：我看这本杂志5年了。开始那会儿，还没你哪！我从来都是看自己需要的东西，这本杂志的某些栏目，说实话，没怎么看过。4年前你开始絮叨，我真没在意。什么报纸、杂志不都有个读者来信之类的地方吗？没意思，都是些闲得难受的读者。时间长了，终于在无聊之中看了看杏花村。那期你的话挺多，有点意思。那些读者来信也不都是想象中那样乏味。于是我开始注意这个栏目，还把以前没看过的都看了一遍。虽然你很会绕圈子，说套话，有时也显得有些干巴巴，王顾左右而言他，但我还是觉出了你的真诚和很多时候的无奈，怪不容易的。好象是这本杂志的风格吧，你还总弄出一篇篇巨长的信，搞的密密麻麻，比攻略和小说字都多，实诚的有点傻。其实很多杂志都是象征性地稀稀拉拉排出几句读者的信，意思到了不就完了。没有没毛病的杂志，也不可能什么毛病都能改得了。太认真，可就会有点透着假啦！

前些日子电视里重播《编辑部的故事》，就像把玩经典游戏那样看了几集，虽然糙了点，可还是挺有趣的。受了点启发，给你们提个建议吧。整天登什么意见批评没劲，登表扬赞誉也没劲，干脆学李冬宝弄个"知心大姐"热线或者信箱什么的，读者有什么烦恼都网了给人家开导开导，劝慰一下。要说小马这几年也没少干这种事，不过总像违章司机被罚疏导交通，很不情愿地草草比划几下就完了，可就是这几下让我看到你其实比回答那些难缠的信挥洒自如多了。编读交流嘛，不要总局限于你们这本杂志，和游戏有关的事都可以聊嘛。

读者不是省油的灯，但灯有时不用油也可以亮的。好了，我已经说（喝）的太多啦，告辞！ （天津　省油灯）

RE：这位朋友点拨的是，明年的菜谱该好好琢磨一下了。（小马）

●我是ZHAN，前几天刚上网，但是上网的第一件事就是登陆你们的网站。我和《家游》已经有2年多的交情了，可能你们会认为很短，但那是我刚拥有电脑时买的有关的第一本书。当时我是被封面所吸引，是一个热门游戏，摩托车，具体是什么我忘记了。可是那时钱不够，但我准备好要买的时候，到处都买不到了（以前你们的书只是邮局有得卖）。也许就是在那个时候我下定了决心，从此以后我要一本不少的买下去（因为你们出刊的时间晚，所以我就更加没有动订阅的念头）。为何这样我自己都不知道，大概是一种无形的牵引吧，因为人的感情有时是语言无法表达的。虽然现在PC、TV GAME的书一大堆，但每期必买的就只有《家游》。就这样一直持续到现在，我养猫的现在。我的兴奋不是因为上网，而是因为我要看到在网上的你们是什么样的形式。但，我登陆后，看到的是错误，错误。可其它网站又全部都正常运作。我一次又一次的回车，可还是——错误。持续到11点我终于放弃了，于是失望的度过了一晚。

今天早上我睁开朦胧的睡眼，洗漱完毕后坐在电脑前又开始了尝试，终于，我看到了，看到了你们的网站。虽然很普通，但，是你们的风格。我很仔细地看了整个上午（虽然很多是书上有的，别生气呀^_^），还在玩家沙龙里发表了自己的话，感觉真好。在下线的时候，我把它作为了我的主页。

呀，说了这么多无聊的话，实际上我只是想知道你们的网站是否也休息（如不是可能是我ISP的问题）。如果休息的话可以告诉我是什么时候吗？好了，就这样了，886^_^

（你们的改版很好，我永远支持你们，但可以再加点TV GAME的内容吗？还有请你们多发表支持女性玩家的文章！我就是哟^0^）

（ZHAN）

RE：网站不同于酒店，通常是不会"休息"的。你说的情况有可能是服务器故障、线路拥堵之类的原因。杂志的网站目前处于改版调试阶段，更新慢，内容少，所以放入收藏夹就足够了，作为主页可没必要哦。我们会充实网站制作的人力，逐步把网上的《家》建得更好，到时候ZHAN可要常来呀！ （小马）

●现在四处网起，please多介绍一些关于网络game的东东啦。像《万王之王》的魔法，《网络三国》的刀枪，《非常男女》的爱恋，《石器时代》的恐龙……只要是有关MUD的一切都可以。（不要告诉我你们都没玩过！你们总不会真的没玩过吧？你们没玩过就说嘛！不说我怎么知道你们……） （浙江　陈鹏）

●目前，网络游戏已成为一种趋势。在《家用电脑与游戏机》的读者中，我相信玩网络游戏的不在少数。可贵刊仍按兵不动，这种精神真是～～不值得学习。其他读者的意思如何呢？ （安徽　天宇之狱）

RE：既然这么喜欢网络游戏，那我们11月的杂志一定不能错过哦！^^ （石子）

RE：是的，这期杂志多了一些网络游戏的内容，小编们也对网络游戏投入了更大的热情，连对MUD最不感兴趣的小马都开始……升级好慢，谋杀时间呀……明年我们会增加网络游戏的比重，请大家拭目以待。 （小马）

●提个意见，现在《家》里面提供的攻略愈来愈没有味道了。原来没有电脑的时候买《家》看是因为里面的文章（主要指攻略）写得很好，没有玩游戏的时候可以当小说看，现在发现这些攻略已经愈来愈象一些程式化的东西，只是简单的告诉你这里拿一样东西然后到什么地方用，我宁愿晚一点看到写得如同小说般的攻略，也不愿意看到为了赶速度写的公式化的攻略（写这些东西的POWER来源是9月的"恶灵"攻略有一点小说的味道，正好赶上论坛开通……） （路行鸟）

RE：世界上的人有两种，一种喜欢游戏一种没有兴趣。

爱游戏的人有两种，一种喜欢专攻一种享受游戏梦～～哦喔～～（改自周华健《两种》）

我看玩家可分为务实派和务虚派两种。对于专攻者，当然需要技术型的文章，比如全面解析的攻略啊，技巧探讨啊之类，他们的兴趣和乐趣就体现在对特定游戏全面的探索和征服上；对于务虚者，可能会更多地关注游戏相关的各种资料讯息，游戏相关的小说故事啊，或是其历史沿革、经典回顾、背景设定等等周边的内容。杂志呢会根据栏目特点选择主要类型的文章，但相信整个栏目体系的分布是会尽量满足两种需求的^^。 （游骑兵）

RE：攻略它是个难题，让人目眩神迷。交待清楚并不费力，让人爱看太不容易……（改自……）这是有代表性的老问题了，游骑兵的话也像早有预谋的样子^^。从另一个角度看，玩家爱一个游戏就会既务实又务虚，既想看全面解析、详细流程，又想看背景资料、文艺作品；不喜欢的游戏往往就随它去，不会简单地被攻略的文笔吸引。所以说，这的确是个难题。

我们的任务，就是硬着头皮做难题。

（小马）

2000年第9期读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章：

1. 文渊阁：赢家（28%） 作者：阿亮

玩家沙龙：游戏的人和事（28%） 作者：瞿炎长

3. 攻略手记：恶灵（8.2%） 作者：TNT工作室·小兰

读者最不喜欢的文章：

1. 文渊阁：赢家（24%） 编辑：石子
2. 玩家沙龙：游戏的人和事（17%） 编辑：AWEI
3. 硬件兵工厂：Dreamcast全面解析（5.8%） 编辑：Chance

2000年第9期幸运读者名单

地区	姓名	地区	姓名
江苏泰兴	印祝君	河北保定	吕铂
山西	李国宁	上海	曹斌
浙江绍兴	茹亦飞	河南郑州	冯朔
新疆乌市	张弓	广东汕头	江勇
上海	方琪	山东	聂琨
江苏无锡	周丰	四川成都	李中嘉
湖北武汉	刘虎	北京	杨璇
广西桂林	方韬	北京	许希
山西大同	常江	广东	曾维倩
山东青岛	李晓	辽宁铁岭	常辉
广西南宁	周媛	江苏南京	孙洋
辽宁鞍山	赵英男	广东广州	卢国坚

江苏张家港　徐黄株

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名，填写问卷调查的读者可以选择自己希望获得的奖品。请您从以下奖品中挑选一种，在调查表上标明：

A.《金山词霸.net 2001》B.《智能狂拼》C.《万王之王》D.《称霸四海》E.《虚拟人生Ⅱ》F.都可以

本期幸运读者的奖品由捷径电脑公司提供

欢迎加盟捷径俱乐部

欢迎加盟捷径营销网络

JJ SOFT

网络游戏故事征文大赛

"不要对我说让那网事随风。昨夜梦回，苦苦于网络的此岸，我已将这段数字化的情缘，守候成了一生的期盼。对岸的你，还真情依旧吗？"

"生存还是死亡？活着难道是我们生存的唯一意义？不！我们不需要同情与怜悯！战斗是我们唯一的选择！在铁与血的洗礼下，有我们誓死不屈的精神！"

友情！爱情！朋友！敌人！难言的情感，复杂的恩怨。你的故事，你的精彩，永远的传奇就是你！

MUD游戏里那惊心动魄的门派火拼，华山论剑那份豪情壮志，荡气回肠凄美动人的爱情故事，星际战争里那无价的友情，Quake高手与高手对阵那种紧张刺激和高水准战术的叹为观止，而这些只流传在人们的口中，藏在你的心里。这次，网络游戏征文活动给了大家一个将这些故事展现给大家的机会：10月1日起至12月30日，由新浪网游民部落、《家用电脑与游戏机》、雷神竞技场中文站、万王之王官方网站及《网络游戏世界》合作举办中国第一届大型"网络游戏故事征文大赛"。评选出来的优秀作品将在新浪网、《家用电脑游戏机》和《网络游戏世界》上刊登，优秀作者不仅有可能成为我们的特约作者，更有丰厚的大奖等着您！

稿件要求：网络投稿，文章题材、字数不限。

评选方式：网络投票与专家评选结合。

投稿信箱：wangning@ richsight. com

奖项：

一等奖（1名）：

奖品为GeForceII显卡一块，《网络游戏世界》11月刊、12月刊及2001全年刊，《万王之王》游戏一套。

二等奖（1名）：

奖品为USR黑猫一个，《网络游戏世界》11月刊、12月刊及2001全年刊，《万王之王》游戏一套。

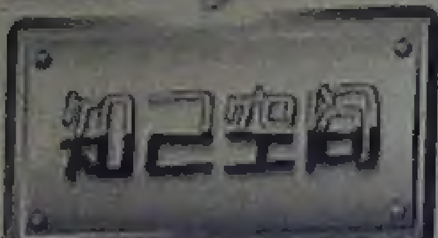
三等奖（2名）：

奖品为《网络游戏世界》11月刊、12月刊及2001全年刊、《万王之王》游戏一套。

鼓励奖（300名）：

《网络游戏世界》杂志创刊号一本，《万王之王》月费密码一个。

知己空间



给我一个空间，很多人走过，感觉到心灵的问候……

参加征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件(身份证、学生证、士兵证等)的复印件和100字左右的留言寄至“100037 北京813信箱《知己空间》”，职业、绰号(昵称)、星座、爱好、特长等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

施林(♂21)
地址：浙江玉环县边防大队机动中队
邮编：317604
留言：一名来自东海前哨的边防战士，整日手握钢枪眺望着蔚蓝的大海。虽然没有Commandos里那样刺激的场面，但我为我的选择感到骄傲。希望能与你结为知己。

孙剑梅(♀17)
星座：牡羊
地址：山西长治市第二职业高中高一计算机班
邮编：046012
留言：我是一名性格开朗爱好广泛的女生，最爱不过上网和交友。我的网名是鑫星雨，望大家与我交友，等你们的佳音。

陈明辉(♂20)
昵称：KKEN
星座：巨蟹
地址：山西大同新华街桥北驻军81信箱7中队70分队
邮编：037005
留言：本人爱好甚广，如计算机(游戏及网络)、足球、乒乓球、收藏、音乐、旅游等等，性格中向，因人而异。万水千山总是情，相逢就是缘；然而缘是天定，份在人为。朋友，快快放飞你手中的信鸽，让我们携手前行，共同浇灌友谊之花。

胡伟矗(♀17)
昵称：降雪，凌雨柔
星座：双子
地址：宁夏银川宁大附中高二(4)班
邮编：750021
E－mail：bin83521@yeah.net
留言：我是一个开朗的女孩，平时喜欢上网冲浪、漫画、交友、聊天，最大爱好是旅游和品尝美食。希望能与天南海北“臭味相投”的仁人志士交流经验，切磋技艺。交友宗旨：广结朋友，愿者上钩啊！

茜琦(♂18)
职业：军人
昵称：寒羽
地址：武警甘肃省总队天水市支队
邮编：741018
E－mail：kankee@west163.com或athena_gh@21cn.com
OICQ：275518
留言：本人酷爱PC，游龄已有7年之久(不算家用机与街机)，喜好多种游戏，尤爱角色扮演、即时战略和模拟类。顺应时代潮流，泡网也已两年有余。愿与各位志同道合之士共同“游戏”人间。另：本人很喜欢日本动漫、日韩歌曲，有兴趣畅谈者来信必复。

芯琪(♀17)
昵称：小琪
星座：牡羊
地址：吉林德惠供电公司李海波(转)
邮编：130300
E－mail：lhb@public.cc.jl.cn
留言：一个不甘寂寞的女孩愿通过《家》结交远方的你为友，用这无声的文字架起我们友谊的桥梁。让我们共享网上快乐，一起游戏人间。期待你放飞手中的信鸽！

詹英杰(♂19)
昵称：笨笨
星座：金牛
地址：湖北武汉市武昌区徐家棚沟边街184号
邮编：430062
E－mail：jlek@etang.com
OICQ：16879489
留言：我是一名快复员的武警战士，希望与我交个朋友、一同分享快乐和烦恼，就请给我来信。

陆婷(♀19)
昵称：婷儿
地址：上海嘉定区南苑五村27号401室
邮编：201821
留言：人生最快乐之事，就是和朋友在一起分享自己的喜怒哀乐。想交朋友的人，写信来吧！

申丰恺(♂22)
昵称：七面兽，东方求败
地址：山东济南
E－mail：sfk13@sina.com
OICQ：1074646
主页：七面兽的古董店(http://sevenshot.126.com)
留言：本人电脑游戏龄17(从5岁开始玩电脑游戏)，网龄2年半，爱好电脑游戏、网络、动漫、变形金刚、五子棋。我的主页主要收集个人爱好的老东东，很多都是几乎失传的童年的记忆，欢迎各位复古主义者加盟，本店宗旨：只交朋友，不做生意！

张婷婷(♀)
昵称：Zoe
星座：处女
地址：贵州省贵阳市十六中98文秘·旅游
邮编：550002
留言：《我是一只小小鸟》，《想》飞到你的《身边》，共同在《蓝天》下，大口《呼吸》《新鲜》的《空气》，《希望》《你是我的》《真朋友》，《祝你平安》《幸福》。

洪尘(♂21)
地址：福建省福州市仓山区盖山镇照屿47号
邮编：350008
E－mail：lezhi_hc@263.net
留言：守法公民，还算开朗，基本上没有什么优缺点。只是喜欢PLAY GAME，尤喜RPG、SLG，沉迷之后遗憾于身边无人可以探讨，特此征友。

程龙涛(♂23)
昵称：龙舞
星座：天秤
地址：海南省海口市海甸岛沿江二东路宏海大厦13层
邮编：570208
E－mail：chlt23@yeah.net
OICQ：12318209
留言：Hi，大家好！我喜欢足球、音乐、《星际争霸》和策略模拟游戏，还有上网，而结交朋友是最让我快乐的事。希望通过书信往来，我们能成为知己！(我是[H.N]龙舞，星际爱好者们可在上海战网找我。虽然我很菜，但我热爱它，xixi)

詹书生(♂20)
星座：处女
地址：甘肃张掖市九公里84801部队25分队
邮编：734000
留言：鄂籍，一名野战军人。军营生活练就铮铮铁骨。曾毕业于政法学校，爱好书法、长跑，富有正义感。为了自己的目标，至今还无悔地在军旅中拼搏。来自家乡的你，能给我一份惊喜、一份慰籍吗？相信缘分，等你来信！

袁振宇(♂17)
绰号：火柴
地址：四川省成都市石室中学高2002级二班
邮编：610041
OICQ：9466178
留言：我渴望战斗，我盼望升级，我酷爱RPG，我深爱DIABLO(其实是爱砍他)，我喜欢冲浪，我沉迷于XAJH……其实，我实属小菜一只，大家一定多拉小弟两把，多多来信，在此谢过！

程鹏(♂19)
昵称：Kevin
星座：处女
地址：湖北武汉中南财经大学会计学院财务管理专业9901班
邮编：430064
留言：中南财子，青春活泼，乐天爱笑，Super RPG fans，真善美主义者。愿广交天下投缘者为友，年龄性别不限，心性纯朴，富正义感者为佳。心动不如行动，愿远方佳友早日来信。

“什么时候才能看见‘镜花园’的彩页啊？！我等不及了……”啊，啊，其实石子早就等不及了！可是……当石子把那些预备种在园里的鲜艳花草摆在桌面上的时候，一个非常严峻的事实也摆在了石子面前。这期的杂志彩页已经全部安排满了，没地儿了。呜，呜……我哭。人家答应了大家有彩色花草可看，结果找来了那么多奇花异草却没有地方种，怎么办？ ~>_<~

看来，我们的花园该做次大翻修了，石子这就去申请施工特许单去……

上期最佳作品：贵州柳林的《Diablo2》的幕后故事



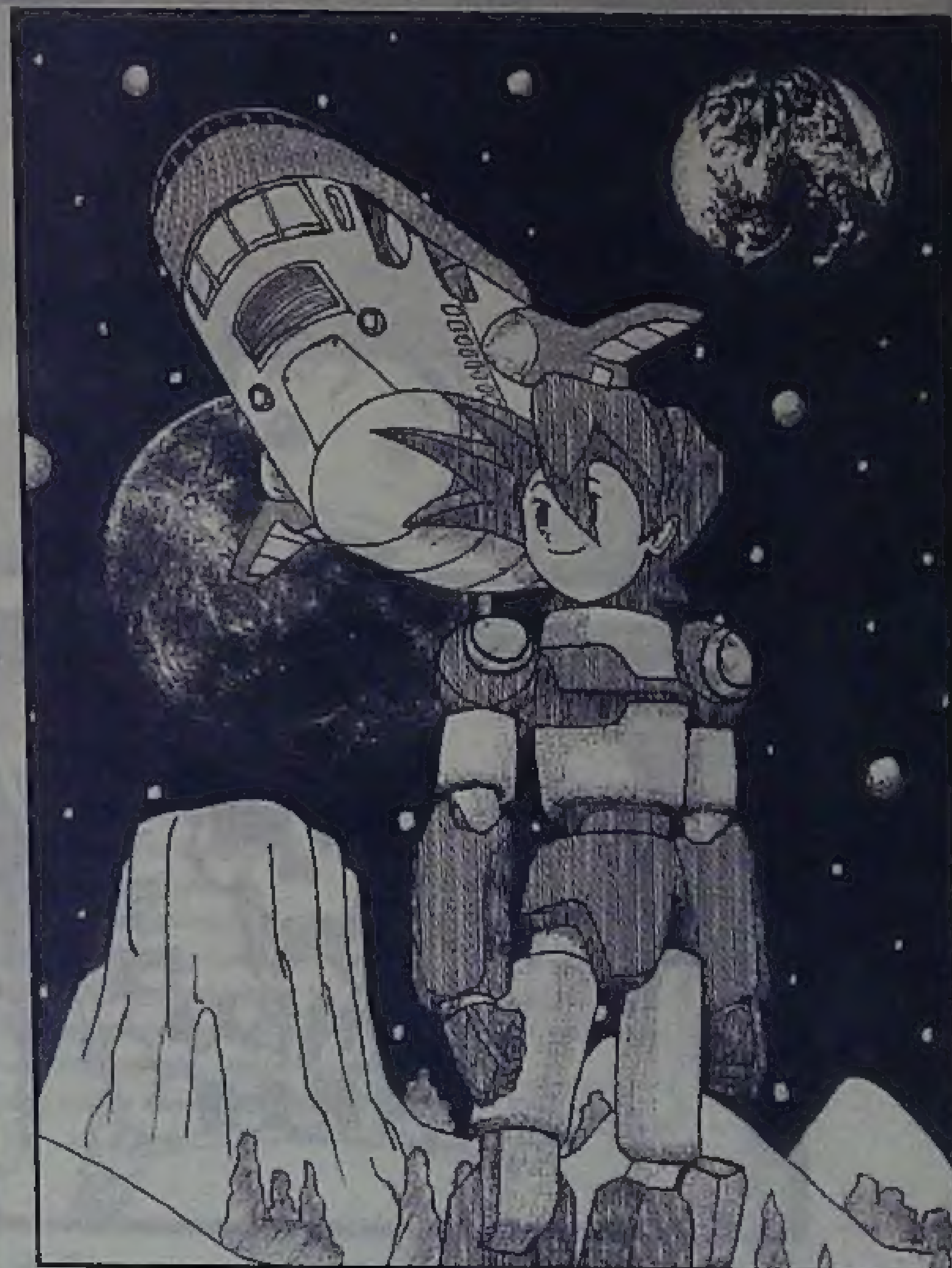
《月下的沉思》 山东 赵润辉

石子：什么——？！月下的“Chance”？那，八神会不会告我们侵犯肖像权啊？~~



《蕴玉怀珠》 北京 董文静

石子：好细致的一幅画啊！不过着色上稍微欠缺了些，阴暗对比不够明显。



◀《洛克人危机》 湖南 冯振华

欢迎投稿镜花园，本园画稿以热门游戏为主，原创、临摹均可，单幅、四格皆收，作品规格不限。凡刊登在本刊的画作均有稿费，黑白稿最低30元，彩色画稿最低50元。获得最佳作品奖的，稿费加倍！
投稿途径：信件或E－mail均可，但请务必注明“《镜花园》栏目收”。
本园地址：北京813信箱(100037)或reader@fcgm.com.cn

《Diablo 2》的思考　江西　苏霄

暑假过去了。今天上生物课，首先复习一下课程，

亚马逊同学，请你上来为大家解析一下这张图。

好学习

头骨解析图

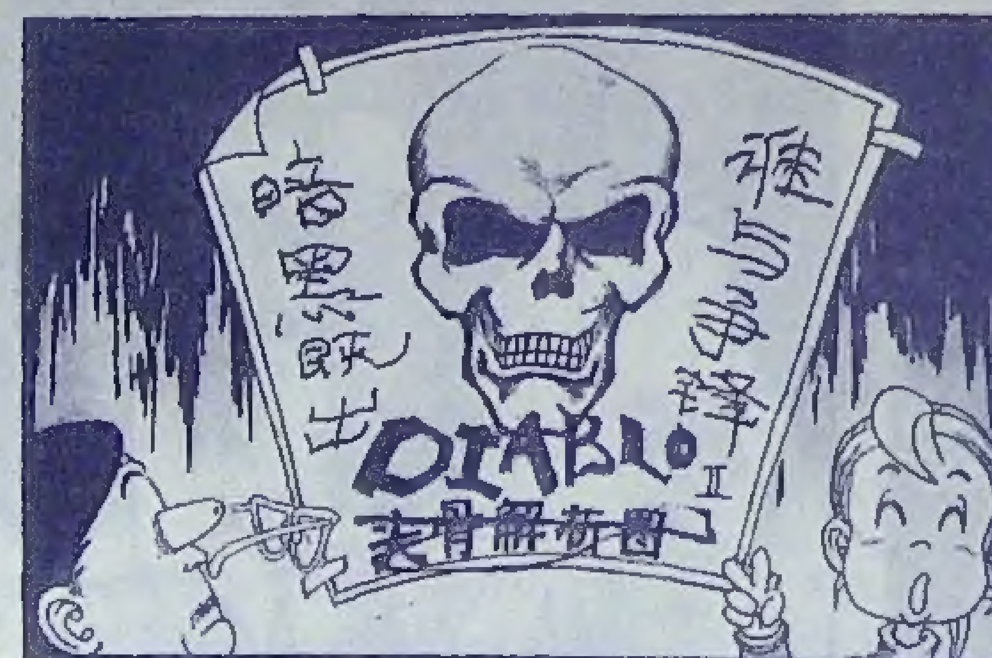
头骨解析图

?

?

?

啊！知道了！



《露露旋风》　上海　吴晴





《FF7——尤菲》　广东　刘萍